LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

QUATTRORUOTE SU PLAYSTATION
DA TEST DRIVE 4
A GRAN TURISMO

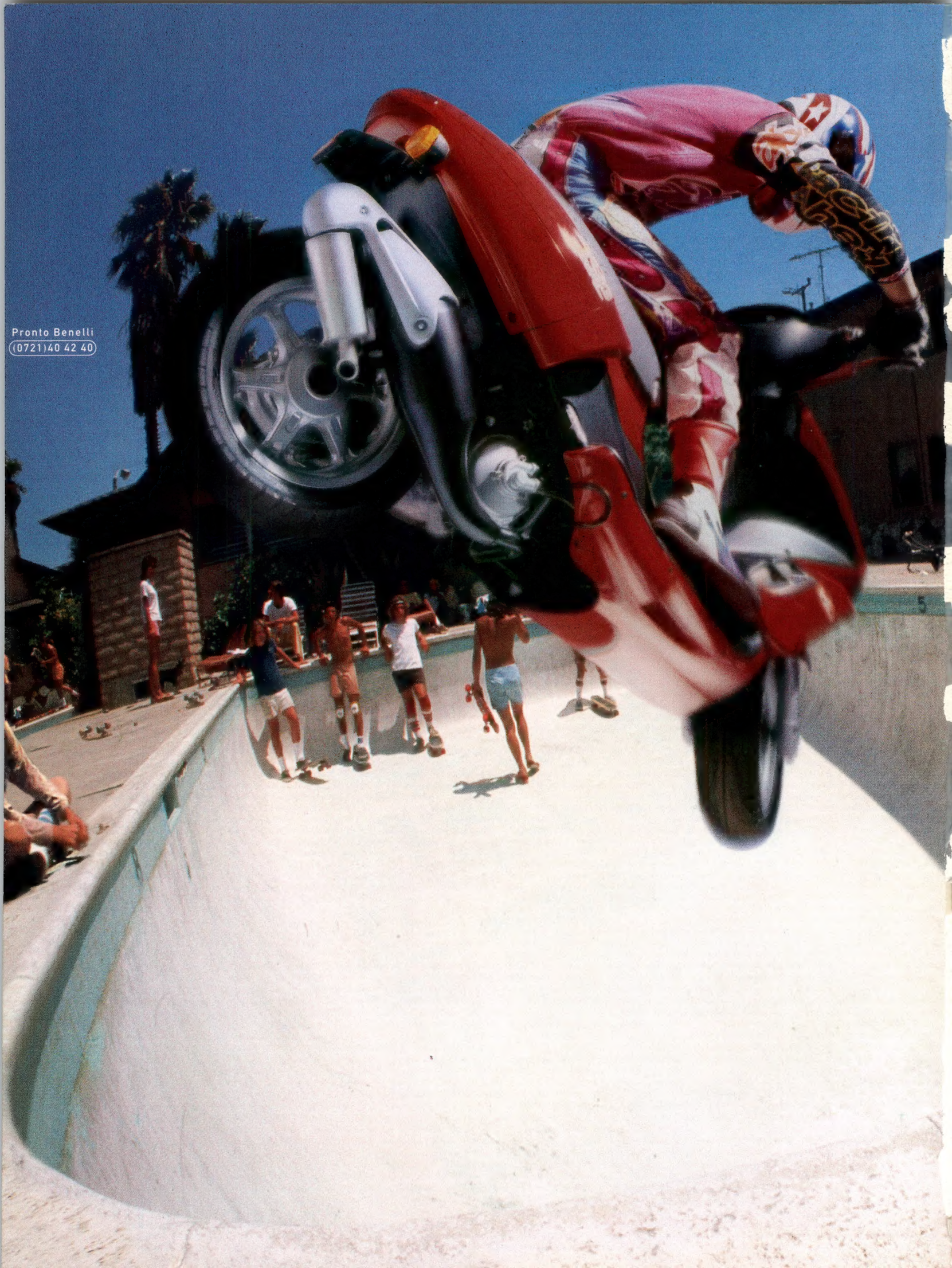
41
ANNO 4
OTTOBRE
1 9 9 7
L.6.500
FRS 9.75
GRUPPO FUTURA

SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO

SPECIALE FIERE
ECTS '97
TOKYO GAME SHOW

MARVEL SUPER HEROES
X-MEN VS STREET FIGHTER
STREET FIGHTER COLLECTION

LA RIVINCITA DEI PICCHIADURO 2D!


Pronto Benelli
(0721)40 42 40

WARNING
BENELLI S.p.A VI INFORMA CHE SU TUTTI GLI SCOOTER BENELLI C'E' UNO SCONTO* FINO A 657.000 LIRE VALIDO FINO AL 31 MARZO 1998. VI INFORMA INOLTRE CHE NON GIUSTIFICA PRODEZZE COME QUELLE QUI RAPPRESENTATE POICHE' POSSONO CAUSARE DANNI SERI, TALVOLTA PERMANENTI, AGLI SKATEBOARDISTI.
*Per ottenere l'incentivo per la rottamazione il tuo scooter deve essere stato fabbricato prima del 1989 e acquistato prima del 1996.
Un tandem 540 eseguito in Shifty Tailbone. Portarsi sempre appresso l'ochetta.
Benelli 491

SUPER PLAYSTATION

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Matteo "MBF" Bittanti
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Gianandrea "J.A." Bittanti, Marcello "Morpheus" Cangialosi, Diego Cortese, Marco "End" Ravetto, Fabio "Shogun" Ravetto, Matteo "Shub" Tenca
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
CORRISPONDENTE DAGLI USA:
Simone "Didimo" Bregni

GRUPPO FUTURA®

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE E PUBBLICITA'
Gruppo Editoriale Futura S.r.l.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
D T P Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. Super Console è una rivista indipendente non connessa a Sony.
Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.6.500. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

Marvel Super Heroes 52

La Capcom riafferma ancora una volta la propria supremazia con uno spettacolare picchiaduro 2D.

Chi vincerebbe in un ipotetico scontro fra l'Incredibile Hulk e Spiderman? E se Capitan America dovesse scontrarsi col vincente, chi avrebbe la meglio? Finalmente potremo avere una risposta a questa e ad altre domande simili, grazie a Capcom e alla versione PlayStation di *Marvel Super Heroes*. Ma **Super PlayStation Console** non poteva fermarsi qui, e allora ecco tutto quello che c'è da sapere sui picchiaduro che monopolizzeranno il vostro 32-bit preferito nei prossimi mesi: spazio a *Super Street Fighter Collection, X-Men vs Street Fighter, Bloody Roar* e *Vs*.

Speciale Fiere 16

European Computer Trade Show e Tokyo Game Show.

Londra e Tokyo, *fish and chips* e *sushi*, *ECTS* e *TGS*, Simon e Nicolas Di Costanzo. I due avvenimenti fieristici che contraddistinguono il polo europeo e quello giapponese dei videogiochi raccontati e illustrati per voi dai nostri inviati...

Giochi di Guida 30

Quattroruote su PlayStation

Non c'è davvero niente da fare: l'ondata di *racing games* che sta investendo la console Sony non accenna a diminuire, anzi... Questo mese facciamo la conoscenza, fra gli altri, di *Test Drive 4, CART World Series, TOCA Touring Car Championship* e l'attesissimo *Gran Turismo*. Ma non è finita qui: recensione completa di *Formula 1 '97* e, per gli amanti delle dueruote, una Preview di *Moto Racer*!

ATTENZIONE!!!

Ricordiamo numero e orari per l'*hot-line* telefonica: 02/66526289 (martedì dalle 14 alle 16 per consigli tecnici e date di uscita dei giochi; giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni). Rammentiamo altresì che è pressoché inutile telefonare in orari che non siano quelli indicati qui sopra. Thanx.

RUBRICHE:

PLAYGROUND: 6 *DISCUSSIONI A TUTTO CAMPO, PALLE SOTTO RETE, QUALCHE (INEVITABILE) PESTONE SUL NASO. PERSINO UN WONDERBRA...*

FAQ: 12 *CHIEDETE E VI SARÀ RISPOSTO. COURTESY OF MBF.*

SPECIALE ECTS: 16

SPECIALE AVVENTURE: 25 *UNA RAPIDA OCCHIATA AI TITOLI PIÙ PROMETTENTI DEI PROSSIMI MESI.*

SPECIALE PLATFORM: 38 *MARIO CHI?*

SPECIALE TOKYO GAME SHOW: 40

RETRO-GAMING: 104 *2° PARTE DELLA DIDIMIANA HISTORIA DEI GIOCHINI.*

SUPER TRIX: 106 *SYNDICATE WARS È STATO IL TITOLO PLAYSTATION PIÙ VENDUTO DELLA SCORSA ESTATE IN EUROPA. E ORA FINIRLO NON SARÀ PIÙ UN PROBLEMA...*

PRIMO PIEDE: 109 *SI ACCETTANO SUGGERIMENTI PER UN NUOVO NOME PER QUESTA RUBRICA.*

PREVIEW:

APOCALYPSE 26
BIO HAZARD 2 48
BLOODY ROAR 58
CART WORLD SERIES 31
DUKE NUKEM 3D 36
FORSAKEN 24
G-POLICE 22
GRAN TURISMO 33
MARVEL SUPER HEROES 52
METAL GEAR SOLID 50
MOTO RACER 34
OVERBLOOD 2 49
TEST DRIVE 4 30
TOCA TOURING CAR CHAMP. 32
VS 58

REVIEW:

4-4-2 84
ACTUA GOLF 2 88
AGENT ARMSTRONG 94
ALL STAR SOCCER 93
BUBBLE BOBBLE 2 92
DRAGONBALL: FINAL BOUT 76
FORMULA 1 '97 62
GUNBULLET 72
HERC'S ADVENTURE 100
METAL SLUG 96
NHL BREAKAWAY '98 86
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE 90
OGRE BATTLE 78
RAPID RACER 68
RECIPROHEAT 5000 80
ROSCO MC QUEEN 70
SUPER FOOTBALL CHAMP 82
THE FANTASTIC FOUR 66
THE LOST WORLD 98
WARCRAFT 2 74

Editoriale

Mosche nella Pancia

Ci risiamo. Ancora quella dannata sensazione. Mosche nella pancia. L'amato/odiato pizzicore nello stomaco che accompagna gli stati di agitazione e di estrema esaltazione. Che ci assale quando aspettiamo di ricevere quel compito in classe di matematica che potrebbe essere andato tanto benissimo quanto malissimo. Mentre la prof comincia a distribuire i fogli a protocollo o, peggio, a chiamare nomi in ordine decrescente di voto, uno sciame di mosche ci assale lo stomaco e ci paralizza. Ci ancoriamo al banco sperando che passi in fretta. Bene. Stiamo entrando nella fase di consegna dei compiti anche in ambito videoludico. Nuovi, attesissimi titoli si riversano nei negozi. Le riviste faticano a trovare spazio per parlare di tutto. Appaiono le prime recensioni dei giochi da cinque stelle. Novanta a manetta, qualche sorpresa. Poi compri il gioco e scopri che magari è persino meglio di come te lo avevano descritto. A volte ti ritrovi per le mani immani delusioni. In ogni caso, *"Aita, aita, dalli al recensore balordo"*. Stiamo entranto nella fase più marasmatica, caotica, rutilante dell'anno, in quella sorta di clima pre-natalizio che dura in realtà sei mesi. *"Sarà tre volte Natale"* cantava Dalla. Di fatto è trenta volte Natale, ribatte Sony. *"...E festa tutto l'anno"*. Quasi ci siamo. L'offerta si fa super abbondante, è un po' come entrare in un *outlet* Nike di San Diego. Gli americani usano il termine "overwhelming". Molti non reggono, si accasciano al suolo. Ma lo show deve andare avanti. Oh, sì. Magari devi fare la conoscenza, tuo malgrado, di un bestiario elettronico monosillabico: *Croc, Gex, Crash, Prot, Tricche tracche falpalà*. Sommersi da novità da Londra, da Tokyo, da Bussolengo. Natale anticipato, Natale posticipato, Natale esteso: titoli "pesanti" a settembre/ottobre per fregare la concorrenza, titoli "pesanti" a gennaio/febbraio se non hai fatto in tempo a corregere *bug*. Titoli "pesanti", sempre e comunque. Non sottovalutate la potenza di PlayStation e della nuova, mitica campagna pubblicitaria televisiva. Come fare a orientarsi in questo caos? Tre parole: **Super PlayStation Console**, centosedici pagine di carta moschicida. L'unico rimedio contro le mosche nella pancia. Ora o mai più.

Adesso qualche dato: Sony finora è riuscita a commercializzare qualcosa come 20 milioni di PlayStation (dati aggiornati al 20 di agosto) in meno di tre anni. Nintendo 64, intanto, segue a distanza forte di una base installata di 6.120.000 unità.
L'utenza PlayStation è così ripartita (cifre in milioni):

MERCATO	Giappone	USA	Europa
Hardware	8.5	6.4	5.1
Software	70	35	30

Se ancora non fosse chiaro, PlayStation si vende come il pane tanto che per il periodo natalizio Sony prevede di produrre circa due milioni di pezzi al mese per sostenere l'incredibile domanda. La produzione di hardware è incrementata del 100% in meno di un anno. Nintendo, invece, arranca persino in Giappone e l'*ECTS* di Londra ha confermato il disinteresse totale di Yamauchi per l'Europa. La ventilata riduzione di prezzo dell'hardware Sony finalizzata a contrastare Nintendo, pertanto, non verrà attuata. Il prezzo ufficiale del 32-bit Sony resta fissato sulle 299.000 lire, anche se alcuni centri commerciali lo offrono a un prezzo più basso (279.000 – 259.000 circa). In Italia, la base installata ha superato lo scorso giugno la cifra di 170.000 utenti. Ma non è tutto bello. Mentre in America, Sony Computer Entertainment ha lanciato una nuova inziativa finalizzata a ridurre il prezzo del software – vedi la collana *Power Price* che include titoli nuovi come ***Crash Bandicoot 2, Parappa the Rapper, Bushido Blade*** e ***NFL Gameday '98*** a meno di quaranta dollari (circa 70 mila lire) – in Italia alcuni dei titoli più attesi verranno distribuiti a prezzi sensibilmente più alti rispetto al solito. Uno di questi è ***Formula One '97***, che troverete recensito nelle prossime pagine.

LA REDAZIONE

L'ARCOBALENO
VIDEOGAMES

NINTENDO64

MANGA

PlayStation

GIOCHI UFFICIALI E DI IMPORTAZIONE
VIDEOGAMES PER CONSOLE E COMPUTER - PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO - VENDITA PER CORRISPONDENZA
Via Cassia, 6/c
Tel. 06/33.33.486
Roma
Listini per Rivenditori
Via Candia, 56
Tel. 06/397.435.17
MAX PUBBLICITÀ SNC 1.06/39740473
Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

Capo: *"Il nostro settore videogame non riesce ad aumentare le vendite. Al giorno d'oggi i ragazzi stanno più all'aperto. C'è solo una cosa che possiamo fare..."*
Dilbert: *"Diversificazione?"*
Capo: *"Inquinamento."*
(Scott Adams, Il Principio di Dilbert, *Garzanti)*

Colgo, in svariati contributi epistolari, i segnali di una tensione a carattere umanistico che fatica ad emergere, ad approdare a una formulazione compiuta. La discussione e la diversità di opinione non vanno occultate, ma portate in primo piano perché acquistino spessore, come i *wafer* multistrato vaniglia-cioccolato. La tendenza a ridurre la complessità dell'esperienza videoludica a una battuta è spesso sintomatica della paura di affrontare un problema che appare sempre più grande alla fine di ogni livello. Il che spiega perché – dopo l'ennesima partita a *Carmageddon* - il sommo pontefice Oscar Luigi Scalfaro II abbia dichiarato *"A questo gioco al massacro io non ci sto. Sento il dovere di non starci e di dare l'allarme."* E spiega anche perché nelle società più sviluppate il tasso di natalità infantile sia prossimo al *meno di zero* ellisiano. In questo senso, la strategia Sony di estendere verso l'alto la base di fuitori di videogiochi trova un riscontro demografico prima ancora che commercial-ideologico. Targettare adulti invece dei soliti pischelli – come si ostina a fare Nintendo – ha dato i suoi frutti se PlayStation è diventata la macedonia standard dell'*entertainment* console. Mi chiedo allora se i "grandi" abbiano smesso di procreare perché impegnati con i videogiochi oppure si siano comprati una Play visto che mancano piccoli partner per una sfida alla Pista Polistil® (avete presente Moretti ne *La Messa è finita*?). E se proprio vien voglia di accudire un esserino indifeso, c'è sempre Tamagotchi: non sporca, costa poco e quando schiatta non c'è neppure bisogno di organizzare il funerale. Per la serie *"Cinico VG"*... Teoria del complotto, versione tre punto uno: Miramax, Sega ed Electronic Arts hanno forse stretto un'alleanza strategica filmico-ludica? Com'è che *NHL Hockey* per Megadrive compare nelle pellicole più recenti dell'etichetta indipendente americana? Da *Swingers* di Doug Liman all'eccezionale *In Cerca di Amy* di Kevin Smith, il titolo sportivo EA monopolizza il grande schermo. Cronaca: *The Cartoon Network* trasmette da settembre la serie animata di Pac-Man. Non è *Friends* - d'accordo - ma nemmeno *Macao*. A proposito, chi l'ha detto che non escono più nuove console? L'ultima in ordine di tempo è prodotta da Nokia e si chiama Mediamaster 9500. A prima vista sembra un decoder satellitare digitale. A una seconda occhiata anche, ma l'aggeggio cela svariate sorprese, tra cui la possibilità di rendere operativi i canali digitali in chiaro senza dover acquistare necessariamente un decoder *Free-to-Air*.

Come? Particolari sequenze di tasti eseguite col telecomando attivano succosi menu segreti che abilitano tutto l'abilitabile. Meglio delle combo di *Tekken 2* o delle macchine segrete di *V-Rally*... Come direbbe il Wu-Tang Clan, *"Let's go playing the PlayStation in the playpen"*. O qualcosa del genere.
Che dite, cominciamo?

MATTEO BITTANTI

LETTERA DEL MESE

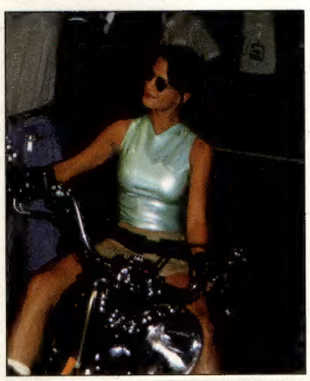
Ho ventuno anni. E mi sa che sono un po' troppi per stare davanti a un monitor a gioire quando il mio mago avanza di livello. Così almeno mi rimproverano alcuni amici. Sono ormai circa sette anni che mi drogo. Il primo buco è stato *Phantasy Star*. Poi *Ys*, *Zelda*, *Ultima*... Non ti tedierò troppo con sbrololamenti sentimentali, ti dico solo che gli RPG per me sono stati EMOZIONI CHE NON AVEVO MAI VISSUTO E CHE LA VITA NON MI DARA' MAI.
Per procurarmi la roba dovevo purtroppo frequentare il nerdoso ambiente dei videogiocatori. Mischiarmi a foruncolosi sfigati sempre in erezione di fronte al sangue e agli splattamenti dell'ennesimo *Mortal Kombat*. Assistere passivo e pietoso a masturbazioni di gruppo di fronte alle tettine di Chun-Li. Acquistare riviste vomitevoli in cui degli sfigati liceali (Bovas, Gabriele Pasquali) si atteggiavano a guru dell'informatica prendendo cantonate spesso assurde: basti pensare alla sopravvalutazione di *Wolfteam*, software house colata a picco con Mega-CD. Mi ricordo ancora che su *Consolemania*, ai tempi del MD era spacciata come mitica solo per aver appiccicato a un banale RPG isometrico una presentazione pregevole. Per inciso, su *BEEP! Mega* - testata giapponese dedicata a Megadrive - la valutazione di *Arcus Odissey* era solo 7/10. Poi venne un periodo in cui la roba era diventata così rara che per le mie tasche divenne impossibile fronteggiare le speculazioni dei *pushers* di importazione.
Davanti all'assurda richiesta di un commesso con la pancetta e in camiciola hawaiana di duecento carte per *Final Fantasy III*, arrivato in cinque copie in mezzo alle vagonate di *Mortal Kombat* prenotate da sbavanti *nerds*, la frustrazione divenne totale e abbandonai temporaneamente il mondo dei videogiochi sperando nell'avvento di situazioni meno masochistiche. Il Messia purtroppo deluse anch'egli la mia fede, poiché la Play fino a ora è stata una delusione (tranne *Resident Evil*) e adesso mi vedo i *nerds* che si masturbano con Lara Croft invece che con Chun Li.
Attendo comunque l'avvento dello Spirito Santo, che secondo la profezia di San Square, dovrebbe presto apparire in inglese e su tre CD.
Tuttavia, più cresco, più l'*hype* per l'RPG si spegne e, anzi, ormai è alle ceneri. Questo non per balle del tipo *"adesso sono cresciuto e i giochini non mi attirano più"*. Invece è perché gli RPG mi sembrano ormai infiniti cloni l'uno dell'altro ed è dai tempi di *Secret of Mana* che ogni *trip* si conclude solo con l'amaro in bocca. E ti spiego perché.
L'RPG mi ha sempre affascinato perché è il più filosofico di tutti i giochi. Nel vagabondare di Link nella landa di Hyrule, io proietto la mia angoscia esistenziale sempre alla ricerca dell'indefinibile. Sopportare noiosi combattimenti casuali è il prezzo che si paga affinchè il demone digitale inietti nelle tue vene nuovi mandala grafici, nuove musiche, nuove emozioni. L'RPG si transustanzia in esperienza mistica, melodramma digitale, in cui cerco il *divertissement* che mi faccia dimenticare la mia natura di corpo destinato alla morte. Mi emoziono, dunque sono. E mi emoziono con un RPG invece di un film perché l'interattività, per quanto limitata, completa l'illusione proiettando il mio Io in un mondo parallelo. E in questo mondo parallelo, trovo un nuovo rapporto con me stesso, con gli altri, con la natura. In un RPG posso camminare in foreste millenarie che a Milano non trovo. Nell'RPG trovo quei valori di amicizia e lealtà che nella routine quotidiana vedo soffocare nel cinismo. E, soprattutto, nell'RPG trovo una weltanschauung poetica e religiosa ostracizzata dal materialismo del mondo dove Dio è morto. Nell'RPG sono libero di vivere in uno *sprite* immortale. Nell'RPG, io sono immortale.
L'RPG mi inietta tutte le illusioni che nella vita quotidiana mi mancano. Ed è questo il punto: sono solo illusioni. Sono stanco di illudermi e di far dipendere la mia esistenza da emozioni. L'illusione se ne va e alla fine io rimango vuoto quanto prima. Alla fine, l'unica a guadagnarci

da una filosofia del tipo "*mi emoziono, quindi sono*" è Sony, quando per la detta filosofia si trasforma in "*consumano, quindi sono*". Nell'RPG ho sempre cercato la fuga da un malessere esistenziale. Ora, tu nella risposta a Luca Zoccatelli su SPC #38 invitavi a indagare le ragioni di questo malessere. Io non sono ancora riuscito a trovarle, ma ti dico una cosa: a sedici anni, quando mi svegliavo, ero contento e pensavo: "*ora vado fuori e conquisto il mondo*". Ora a ventun'anni, troppo spesso quando mi alzo penso solo "*merda, mi devo alzare dal letto un'altra fottuta volta*"...
Ora ti saluto e lo faccio sulle note dei Tiamat (anche se su SPC le citazioni sono monopolizzate[1] da Chemical Brothers e affini): "*What I need, I'll never feel. This world rests for me unreal*" (Shanti).

Pablo Cerini
Via 2 Giugno, 17
21015 Lonate Pozzolo (Va)

La subcultura videoludica è effettivamente nerdosa e anche un po' merdosa, nel senso di escrementizia, emarginata, rifiutata dal sistema (sociale und *fisiologico). Siamo il chiarvo dell'umanità, perennemente dislocati a sei chilometri di curve dalla vita. Sony, al pari di aziende come Nike o Levi's gode di una visibilità sociale che trascende la contingenza del prodotto. Sony non vende videogiochi, ma immagini, emozioni, idee (Idei?). La chiave del successo non sta nel dare ai consumatori quello che chiedono, ma quello che non credevano possibile, come l'illusione di essere qualcuno. Warhol aveva ragione quando diceva che nel futuro, tutti saremmo stati famosi per quindici minuti. Si era semplicemente dimenticato di aggiungere "*con i videogiochi*". Del resto, era troppo impegnato a cazzeggiare con J.M. Basquiat. C'è una correlazione tra identità dell'individuo e azione/passione consumistica. In altri termini, il consumo – anche quello videoludico - è uno dei linguaggi di cui si serve il soggetto per creare (oppure occultare) la propria identità. Allora l'imperativo categorico Sony diventa suscitare emozioni ripetibili, sintetiche, surrogati di sensazioni, compito facilitato dalla neo-accessibilità all'intrattenimento elettronico. Il gioco di ruolo, in particolare, consente di vivere un evento simulato di ampio spessore narrativo senza muoversi dalla propria poltrona. Il lato oscuro dell'interattività è l'inerzia del videogiocatore che dimentica l'*essere *corporeo per il* voler essere *dell'*alter ego *elettronico. L'incarnazione digitale vive l'evento per noi, viaggia in nostra vece nei mondi virtuali che i programmatori hanno concepito. Hai presente quell'episodio di* Ai Confini della Realtà *in cui quel tizio scopre che la realtà non è altro che un set allestito in tempo reale da misteriosi scenografi?* You gotta fade into the background[2]. *Duplice tensione irrisolta: l'omino vorrebbe guadagnare lo status di umano e diventare "reale", mentre l'umano vorrebbe farsi omino perché si sente inadeguato nel "Reale".* Toy like people make me boy like[3]. *Il* trip *elettronico lascia un ricordo privo di spessore e odore, sempre incompleto, mancante di qualcosa.* Dream on... *La dimensione finzionale creata dai migliori programmatori è paragonabile a quella dei romanzi – meglio, dei* libri game - *e la corsa al miglioramento grafico, alla cosmesi è qui meno pressante che in altri contesti (simulazioni di corsa, picchiaduro) pertanto l'attenzione è maggiormente rivolta al* gameplay. *Ma non puoi pretendere di trovare nel virtuale quello che vai cercando nel reale: il problema è ontologico, che dico, ornitologico (vedere alla voce Chocobo). Con virtuale non mi riferisco esclusivamente alla dimensione videoludica: vi sono aspetti del cosiddetto reale in cui la simulazione è dominante. I rapporti interpersonali basati sulla contrattualità, la convenzionalità formale di un'interazione umana superficiale e la ripetizione alienante di gesti, parole, situazioni della quotidianità sono alcuni segnali della mancanza di spessore della Realtà. Nessuna sorpresa allora se l'illusione della vita sullo schermo possa regalare momenti più intensi dell'illusione del vivere bidimensionale quotidiano. L'importante, come diceva Picasso (ma forse era Pasquale Bruno), è di non interrompere mai la ricerca. Quando smetti di cercare, finisce il tempo e perdi una vita. O meglio,* la vita.

Caro Matteo,
Non so quanti mesi fa Sony e altre *software house* avevano promesso che i giochi in formato NTSC sarebbero stati adattati in tremesi tradotti e pubblicati in formato PAL. Una di queste era Namco, che non mantenne la promessa perché *Soul Edge* uscì, se non mi sbaglio, sei mesi dopo la versione NTSC. Ora Square per poter far giocare noi "poveri" utenti europei a *Final Fantasy 7* - e agli altri titoli - ci farà aspettare 10 mesi. A settembre è uscito in Giappone *Time Crisis*: vorrei sapere quando uscirà in formato PAL... Secondo il mio modesto parere - da ignorante totale - questo spinge i videogiocatori a comprare software d'importazione, o nel peggiore dei casi, pirata. Dato che ciò disturba tanto Sony Computer Entertainment of Europe quanto SCEA, perché non vengono presi provvedimenti per ridurre il *gap* temporale tra le uscite e fare delle offerte per ciascun territorio? Quando c'erano i 16-bit il problema era soprattutto europeo. Ora che c'è PlayStation molte case europee si sono fatte avanti a produrre software, i titoli Europei si fanno aspettare anche lì in Giappone, come *Total NBA '96* e, se non sbaglio, *Tomb Raider*; l'unica differenza e che in Giappone escono il doppio dei giochi che escono in America e in Europa, molti dei quali anche se belli, o quanto meno interessanti, non vengono poi pubblicati in Occidente. Cosa dobbiamo fare noi, povero pubblico di un film horror che ci abbaglia gli occhi?
Il problema è grave, anche se non sembra, perché così specialmente il popolo europeo sarà trattato come il terzo mondo videoludico, quando in realtà l'Europa per quanto piccola riesce a far vendere a Sony e alle altre software house milioni e milioni di titoli e PlayStation. Chi si è chiesto mai perché in America c'è l'*Electronic Entertaiment Expo*, e qui in Europa solo *SMAU* o *ECTS* e qualche altra fiera che più di intrattenimento elettronico, parla di come si deve metterà una cassetta nel Commodore 64. Ancora oggi alle sogliole :-) del duemila si parla del videogioco come fosse una malattia dannosa (vedi cancro). Ha ragione Massimiliano Marino quando dice che il videogioco è arte, e



Dopo Chun-Li, Lara Croft è il nuovo oggetto del desiderio della Nerd Generation? (Vedi Lettera Di Pablo Cerini)

[1] ***Nessun monopolio, ciccio: massima libertà citazionistica... NdMatt***

[2] [3] ***(Raisingson, Massive Attack).***

LA VERSIONE NIPPONICA DI X2 È STATA PUBBLICATA DA CAPCOM SOLO AD AGOSTO. MEGLIO TARDI CHE MAI... (VEDI LETTERA DI NIGHTIGER)

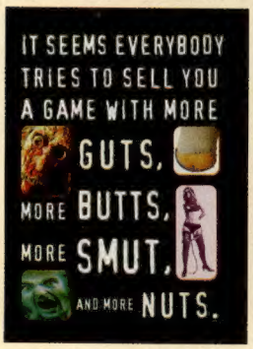
bisogna farlo conoscere alle famiglie, non come creazione della fantasia a noi estranea, ma come creazione della nostra fantasia. Infine, Sony incita il popolo a far funzionare le meningi: dovrebbe quantomeno abbassare il prezzo di Yaroze.

NighTiger
union00047@uol.iunet.it

La situazione è sicuramente molto meno apocalittica di come la descrivi. Per cominciare, non condivo l'opinione che, er, il "popolo europeo" versi in condizioni drammatiche né tantomeno che l'Europa rappresenti il terzo mondo del divertimento elettronico. Al contrario, PlayStation deve una fetta consistente del suo successo proprio agli sviluppatori continentali. Per inciso, **ECTS** *è uno degli eventi videoludici più importanti del mondo. L'assenza di una manifestazione dedicata esclusivamente ai videogiochi in Italia si spiega facilmente: le dimensioni del mercato nazionale non sono nemmeno paragonabili a quelle di nazioni come Stati Uniti, Giappone o Inghilterra, e non legittimano investimenti in questo senso. Tanto per fare un'esempio, la base installata PlayStation del Regno Unito è dieci volte maggiore rispetto all'Italia... Nel nostro paese, inoltre, la produzione ludica a livello console è praticamente inesistente. Il divario temporale tra le uscite PlayStation NTSC e PAL costituisce un problema rilevante per l'utenza, e* **Super PlayStation Console** *lo ha più volte rimarcato. Tuttavia, va riconosciuto a Sony Computer Entertainment Italia il merito di adattare gli originali in modo egregio, traducendo testi e doppiando i dialoghi in italiano. Sarebbe auspicabile che la pratica venisse estesa a un numero più elevato di prodotti: incoraggiamo Sony a proseguire in questa direzione. Il fatto che l'offerta videoludica nipponica sia nettamente superiore a quella europea, si spiega anche col fatto che PlayStation è apparsa in Giappone con un anno di anticipo rispetto all'Europa. Comunque, se in Europa dobbiamo attendere mesi e mesi per goderci gli adattamenti delle versioni NTSC (non sempre all'altezza delle aspettative, per altro), americani e giapponesi non se la passano necessariamente meglio. Un titolo del calibro di* **Micro Machines V3**, *probabilmente uno dei migliori prodotti disponibili su PlayStation, faticava a trovare – fino allo scorso agosto – un distributore americano. Altro esempio:* **Porsche Challenge** *è uscito negli States solo il cinque agosto. Se si considera che le software house sviluppano i loro titoli prima in formato NTSC e poi li adattano al PAL, certe situazioni appaiono inspiegabili. E il Giappone? Ci credereste che Capcom ha pubblicato* **X2** *di Team 17 solo a metà agosto? Sì, mi riferisco allo stesso* **X2** *recensito su questa stessa testata lo scorso Natale. Morale della favola: l'erba del vicino non è sempre più verde.*

REGLAME

"Sembra che tutti stiano cercando di vendere giochi con più budella, sederi, oscenità e schizzati. Che ne direste di un po' di sana giocabilità?" La campagna pubblicitaria americana dei ***Namco Museum*** condanna i trend più recenti dell'industria videoludica e in particolare il cosiddetto "videogioco di *exploitation*", ossia quel prodotto ludico caratterizzato da ingredienti di sicura presa su un'utenza mai paga di efferatezze elettroniche, nudità, sangue e gore. Contro quella che Namco definisce – probabilmente per semplici ragioni commerciali, "volgarità dilagante" - la casa nipponica propone un sano ritorno alle origini del divertimento elettronico, quando le astronavine erano astronavine e ***Pole Position*** era considerato lo stato-dell'arte dei simulatori di corsa. Altro giro, altra corsa...



Ciao Matt,
Faccio seguito alla mia di qualche tempo fa con la quale ti criticavo l'uso del termine "*imbecilli con i soldi*" che ti eri riservato per gli *early adopters* in risposta ad una mia pubblicata sul numero di luglio.
C'è un'altra cosa che mi aveva lasciato perplesso nella tua risposta e che solo ora mi sovviene: tu dicesti, più o meno, che i veri ganzi sono quelli che si comprano adesso Megadrive e SNES, in quanto comprano grandi macchine (è vero) e grandi giochi ai minimi prezzi. Vedi, ti ho sempre ammirato e rispettato per il tuo modo di commentare e recensire. Dalle semplici recensioni di videogiochi ai commenti su **PlayGround** e **Cogito Ergo Sony** ho sempre ritenuto il tuo stile unico e originale, tanto è vero che quando migravi da una rivista all'altra anche i miei soldi migravano in altre tasche.
In questi ultimi tempi, però, ti ho visto reazionario e controcorrentista in maniera financo "forzata". Proprio per questo mi hai lasciato basito quando hai affermato ciò che ho riportato poc'anzi. No, dico, MA CI CREDI DAVVERO?!? Non credi che stavolta il filosofo abbia filosofeggiato troppo?
Insomma, ci sono fior di macchine sul mercato con fior di giochi e tu pensi che qualche genio VOLUTAMENTE acquisti uno SNES o un MEGADRIVE? Non credo. Come avevo scritto sulla mia di luglio, la percentuale di acquirenti delle console a 16-bit degli ultimi sei mesi è così suddivisa: 90% gabbati da negozianti che volevano disfarsi delle scorte o comunque hanno posto l'accento sui minori costi (scelta condizionata dal negoziante, quindi, non dall'acquirente). 7% acquisto motivato dal prezzo e dall'intenzione di regalare al figlio senza gravare sul bilancio familiare (per loro non c'è differenza tra un Nintendo a 8-bit e uno SNES), 2% acquisto motivato dalla convinzione che MD e SNES rappresentino in non plus ultra della tecnica moderna, gente che quando vede sul retro della confezione le immagini di ***Altered Beast*** grida al miracolo. L'ultimo 1% è suddiviso tra acquirenti appena usciti da un coma di sei anni e forse anche acquirenti che veramente lo fanno per i motivi da te addotti, ma che comunque riflettono una percentuale risibile. Altra osservazione.
Quando hai dovuto scegliere se dedicarti a **MEGA** o **Super PlayStation Console**, hai scelto la seconda. Da questo pulpito, in questi ultimi mesi, stai sparando più o meno a zero su tutto ciò che si muove nel nome del *business*. Ti facevo più accomodante. Insomma, Sony ha messo in piedi una bella macchina da soldi che coinvolge i più disparati aspetti della vita sociale. E allora? Non ci vede niente di nuovo sotto il cielo della Lombardia. Mi sembra che siamo comunque noi a fare le scelte. Se ti ci metti anche tu ad aprirci sulle mille insidie del *marketing*, mi sa che le palle (degli occhi) mi finiscono per terra. Parla di videogiochi, *please*. Lo sai fare bene, fallo. Lascia le prediche agli altri, non ti ci vedo proprio.
Sempre vostro,
Emanuele Bresciani

I videogiochi non hanno una data di scadenza. Non sono come l'ananas in scatola di **Hong Kong Express**. *Un gioco veramente bello, è veramente bello oggi come ieri. Siamo portati a credere che tutto ciò che è nuovo, è necessariamente migliore. In quanto testata di videogiochi,* **Super PlayStation Console** *fa parte dell'industria del divertimento elettronico. Accettare le regole del gioco, tuttavia, è la pregiudiziale per tentare di cambiarle. Alla base della linea editoriale di questa testata c'è l'assunto che il videogiocatore non sia un idiota che accetta acriticamente l'offerta. Il mercato non va subito, ma guidato. Hai presente la figura dell'Uomo dei Cani nello* **Zio di Brooklyn** *(Ciprì-Maresco)? Ingolla voracemente tutto quello che gli capita attorno per espellerlo sotto forma di gas prima ancora di averlo digerito, alternando ai peti solenni "Certamente". Ecco, il videogiocatore ansioso che deve provare tutto e subito è un po' come l'Uomo dei Cani. Vittima cosciente di un mercato in cui si comincia a parlare del sequel di un prodotto che non è ancora disponibile, l'***early adopter** *accetta giochi incompleti e difettosi perché* **"tanto tra qualche mese esce il seguito, più colorato, più definito"**. *Credo che tu mi abbia frainteso: la mia non era affatto una provocazione. Sono forse più "ganzi" quelli che si precipitano a comprare l'ultima ambigua produzione videoludica sull'onda dell'***hype** *oppure chi si porta a casa pezzi da novanta del passato pagandoli una miseria? Un mercato com'è quello attuale non legittima la memoria storica se non a fini commerciali – vedi Retrogaming istituzionale vs Emulazione* **underground** *– perché si basa sull'assunto che solo il nuovo è valido, il "vecchio" va buttato. Per comprare titoli che non sono nemmeno completi al 40%, nuove piattaforme dall'incerto futuro gli* **early adopters** *svendono letteralmente softeche, confinano in solaio sistemi che il Mercato ha ormai condannato a prematura obsolescenza. Anni di sacrifici, di accumulo vanificati in pochi secondi: gli*

early adopters ***non sono capaci di apprezzare l'autentico valore del videogioco. Non ho dati numerici per smentire le tue granitiche certezze statistiche garantite da fonti autorevoli. Provo solo una certa sensazione di disagio di fronte a certi corto-circuiti del sistema. Nessuna paternale packardiana, nessun avvertimento contro i persuasori occulti dall'oltrespazio: non indosso gli occhiali disvelanti di*** **Essi Vivono.** ***Niente di tutto questo, caro Emanuele. Solo un briciolo di buonsenso, ma forse non va più di moda.***

Spett.le redazione di **Super PlayStation Console**,
questa *e-mail* non vuole altro che essere un seguito alla lettera di Max pubblicata sul n° 40 di **SPC**. Ovvero: HA PERFETTAMENTE RAGIONE. Penso di interpretare il pensiero di molti dicendo che è ora di finirla con il confronto PC vs. console, in quanto la vittoria è da imputarsi sicuramente a queste ultime. Qualcuno potrebbe obbiettare che i PC con schede 3D super accelerate (e super costose), con schede Audio a 64 bit AWE oppure no, con piastre madri a 64 bit (!) con bus PCI da 3.500 MHz, dischi rigidi da 10.000 terabyte, schede di rete in fibra ottica quadruplamente intrecciata con nodo scorsoio e collegata in parallelo per assicurare un transfer/rate di 50.000 MByte/sec... ehm scusate... eguagliano e forse superano le console, ma ne siamo poi così sicuri?
Informaticamente parlando, stiamo forse confrontando sistemi in cui un unico processare factotum e qualche *add-on* dovrebbero surclassare sistemi dedicati, nati e cresciuti per fare solo quello? Come direbbe il grande Totò: "*Ma mi faccia il piacere*". Un sistema dedicato è sempre imbattibile (chiaramente nel suo campo di applicazione) rispetto a qualsiasi altro se non altro per il rapporto prezzo/ prestazioni sicuramente a suo favore, in quanto monta l'elettronica indispensabile per il suo funzionamento e niente più (es. ho visto un articolo tempo fa che diceva che per eguagliare la potenza di una PlayStation ci vorrebbero un qualche centinaio di PowerPC messi in parallelo! Pensate a quante migliaia di Pentium allora... (Intel schiatta)). A proposito di Intel come si chiama, aspetta aspetta, che lo leggo "Andrew Grove" (*chairman*? Mah, forse è meglio che vada a piantare carciofi, sicuramente gli riesce meglio) dice che la migliore console del mercato è il PC: bene, allora cominci a far funzionare quel c***o di piattaforma che costruisce fin dal lontano 1980 (e per giunta mai cambiata) per fini diciamo più professionali e forse più remunerativi per gli utenti e poi, al limite, si inventi qualcosa per videogiocare. Questo è per dire BASTA all'aria fritta che produttori e utenti PC continuano a propinarci in difesa delle loro dubbie prestazioni, in quanto sono perdenti in partenza e perché ci hanno rotto letteralmente i "marroni"".
Amen.
Max 2
pioneer@agemont.it
PS: Giuro che chi mi viene a dire che il PC dal lontano 1982 ad oggi è cambiato gli mando tutto il contenuto delle ROM di un IBM AT originale e di un BIOS AMI 1997 e noterà che la differenza e pochissima (sapete l'implementazione del *plug and pray* abbisogna di qualche riga in più di codice... per non funzionare).
PS 2: Se non si è notato posseggo un Macintosh ed una Playstation: con uno lavoro e con l'altra gioco.

Caro Matteo,
Ho deciso di scrivere questa lettera dopo la tua ennesima provocazione nei confronti dei possessori di PlayStation: non contento di aver pubblicato sul numero 38 di **Super PlayStation Console** una lettera, quella di Luca Maggiolini, che oltre a qualche interessante considerazione, conteneva soltanto affermazioni false e parziali, hai infatti riportato sul numero estivo di **SPC** una forzatissima analogia in cui si paragona sostanzialmente la strategia adottata da Sony per conquistare il mercato ludico-consolistico a quella che ha portato Mc Donald's a diventare *leader* nel campo dei *fast food*. Le "accuse" – perché di questo si tratta – rivolte nella tabella comparativa a Sony e che riprendono sostanzialmente quelle già mosse dal Maggiolini, sono quelle di aver conquistato la *leaderhip* nel settore esclusivamente grazie alle proprie capacità di distribuzione e promozione ("*sponsorizzazioni a manetta*") e di aver inflazionato il mercato con una serie di giochi "*tutti uguali*", privi di spessore, validi esclusivamente dal punto di vista estetico ma carenti dal punto di vista della giocabilità e del coinvolgimento. Per quanto riguarda il primo punto, mi sembra quasi superfluo ogni commento: si tratta infatti di affermazioni assolutamente infondate. Il successo di PlayStation in Italia e nel mondo è dovuto essenzialmente alla sua notevole qualità dal punto di vista dell'hardware e al massivo supporto di tutte le software house: chi invece deve fare massiccio ricorso alla pubblicità e alle sponsorizzazioni sono proprio Sega e Nintendo (vedi sponsor Fiorentina) che faticano a recuperare il *gap* (per quanto concerne il numero di macchine vendute) nei confronti di Sony. Frasi come quelle di Maggiolini, sono poi incredibilmente faziose, false e facilmente smentibili: almeno una decina di miei amici hanno infatti acquistato PlayStation non perché il loro commerciante di elettrodomestici di fiducia l'aveva in vetrina fra lavatrici ed aspirapolvere, ma perché erano rimasti estasiati dalla grafica e dalla SUBLIME GIOCABILITA di capolavori come ***Tekken2, Total NBA '96, Resident Evil***, titoli che gli spocchiosi possessori di N64 possono soltanto sognare. Quello che non tollero è infatti proprio la superbia dei possessori della suddetta console che non fanno altro che esaltare il proprio mostriciattolo (fin qui nulla di male) e gettare fango sulla concorrenza, spesso nascondendosi dietro la falsa affermazione "*possiedo entrambi le console ma N64 è molto meglio*" (vero, Luca Maggiolini?). Tali individui ritengono di far parte di una ristretta cerchia di eletti che, stanchi della monotonia dei titoli per PSX, hanno deciso di ritrovare quella "giocabilità perduta" che solo "mamma Nintendo" sa infondere nei suoi giochi. In tal senso sarebbero giustificate le 150.000 lire necessarie per acquistare qualsiasi cartuccia perché, come tu stesso (Matteo) sostieni nel #29 di **SPC**, "***Super Mario 64*** *vale dieci* ***Rapid Reload*** *da 99.000 lire cadauno*" e "*il populismo dei giochi da diecimila lasciamolo ai populisti...*", affermazioni che trovano conferma nella risposta alla lettera di Luca Maggiolini.
In pratica, da quello che mi è parso di capire, l'opinione di tali persone (tra le quali mi sembri rientrare anche tu, caro Matteo) e che mentre la Playstation, a causa della sua stessa diffusione di massa, sarebbe divenuta, più che una macchina da gioco, una macchina per fare soldi sapientemente gestita da Sony (è

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION GIOCHI GIAPPONESI

PLAYSTATION UNIVERSALE L.389.000

ACE COMBAT 2	TEL
BUSHIDO BLADE	L.125.000
BREATH OF FIRE 3	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
CARNAGE HEART EZ	TEL
DAKAR 97	L.119.000
DORAEMON 2	L.69.000
DRAGON BALL Z 1	L.89.000
DRAGON BALL Z 2	L.109.000
DRAGON BALL GT	TEL
FIGHTERS IMPACT	TEL
GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	TEL
GUNDAM THE BATTLE MASTER	TEL
I FANTASTICI 4	TEL
F1 97	TEL
HOKUTO NO KEN	L.129.000
KING OF FIGHTERS 96	L.139.000
INDY 500	TEL
LUPIN III	TEL
MACROSS	L.139.000
MARVEL S.HEROS	TEL
MOTOR TOON GP 2	L.79.000
NAMCO 2	L.79.000
NEW S.ROBOT WAR 5	TEL
RANMA 1/2	TEL
ROBOT WAR SHOOTING	TEL
SAMURAI SHOWDOWN RPG	TEL
SD GUNDAM CENTURY	TEL
SENGOKU MESOUH	TEL
SOUL EDGE	L.119.000
S.ROBOT WAR SHOOTING	TEL
S.FORM. SOCCER ROAD TO FRANCE	TEL
TOBAL 2	L.139.000
TIME CRISIS	TEL
JOYPAD PSX	L.29.900
FINE SCORTA:	
BURNING ROAD USA	L.49.000
PROJECT OVERKILL USA	L.49.000
LOADED USA	L.39.000
NHL FACE OFF USA	L.39.000
CYBERSPEEDWAY USA	L.39.000
PO'ED USA	L.39.000

GIOCHI GIAPPONESI

ARC THE LAD MONSTER GAME	TEL
ARMORED CORE	L.139.000
BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT	TEL
BODY HAZARD	L.119.000
CASTLEVANIA X	TEL
DRAGON BALL Z 1	L.89.000
EOS	TEL
FRONT MISSION ALTERNATIVE	TEL
METAL SLUG	TEL
GHOST IN THE SHELL	L.129.000
GUN BALLET	TEL
LOST WORLD USA	TEL
NASCA RACING USA	L.59.000
MOBILE SUIT GUNDAM:PREFECT 1 YEAR	TEL
PUZZLE FIGHTERS 2	L.119.000
PROJECT GAIARAY	TEL
RAYSTORM	TEL
ROBOT WAR SHOOTING	L.149.000
SENGOKU MESOU	L.139.000
SPIDER	TEL
SD GUNDAM OVER GALAXIAN	L.119.000
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	TEL
STREET FIGHTER COLLECTION	TEL
ZERO DIVIDE 2	TEL
VIRTUAL HIRYUKO NO KEN	TEL

CD MUSICALI CARTONI JAP:

SERIE DRAGON BALL Z	L.39.000
SERIE SAILOR MOON	L.39.000
SERIE RANMA 1/2	L.39.000
CITY HUNTER	L.39.000
ED ALTRI	

STAMP.T-SHIRT DRAGONBALLZL.10.000

VIDEOCASSETTE LINGUA ORIGINALE:

DRAGON BALL Z	L.34.000
GUNDAM	L.34.000
RANMA 1/2	L.34.000

CONFEZIONE 10 PERSONAGGI SUPER DEFORMED DRAGON BALL Z L.39.000

PERSONAGGI DRAGON BALL Z DAI 10CM AI 20CM L.29.000 CIASCUNO COLLEZIONE DA 20 MODELLI.

4 *La verità ama la maschera. (F. Nietzsche)*

forse questo il significato dell'analogia con Mc Donald's[4]). Nintendo, ben nota per la sua "filantropia" avrebbe deciso di mettere a disposizone di tutti i giocatori frustrati una console fantastica a un ridicolo prezzo (299.000 lire) per appagare la loro sete di "giocabilità allo stato pure" con titoli il cui prezzo sarebbe giustificato dall'elevata qualità (200 carte per ***Killer Instinct***? Neanche gratis: ***Tekken 2*** al confronto è di un altro pianeta). No, dico, ma siamo impazziti? Innanzitutto la scarsa varietà del software per PSX non è certo da addebitare alla Sony, ma alle case produttrici di software (quanti cloni di ***Doom/Quake*** e ***Command & Conquer*** per PC si sono visti all'*E3* di Atlanta?); inoltre, se per PSX si può parlare, e a torto - come mi accingo a dimostrare - di "scarsa varietà", non si può non notare l'assoluta latitanza di giochi per N64: a parte il software autoprodotto, i giochi disponibili per tale console sono pochissimi e per lo più di qualità mediocre (***Cruis'n'Usa, NBA Hangtime, Human Grand Prix, FIFA 64***), alla faccia delle dichiarazioni dei "capoccia" della Nintendo che avevano parlato di *Dream Team* e menate varie. Mentre dunque per Nintendo i giochi effettivamente imperdibili sono solo tre - ***Super Mario 64, Super Mario Kart 64*** e ***ISS 64*** (e non venitemi a parlare di ***Turok***, perché non è altro che l'ennesimo sparatutto in soggettiva, peraltro caratterizzato da un ritmo troppo blando e da una realizzazione tecnica che, per quanto notevole, evidenzia un eccessivo e a volte ingiustificato utilizzo del *fogging*, quasi a volere nascondere problemi di *pop-up*) per PlayStation è disponibile almeno un capolavoro per ognuno dei vari generi videoludici: ***Tekken 2, Soul Edge, Tobal 2, Bushido Blade*** nel campo dei picchiaduro; ***Rage Racer, WipEout 2097, Motor Toon GP2, F1, V-Rally*** per i *racing games*; ***Resident Evil*** e ***Tomb Raider*** per le avventure dinamiche; ***ISS Pro*** e ***Total Nba '97*** per le simulazioni sportive; ***Raystorm*** e ***X2*** per gli shoot'em up; ***Final Fantasy VII*** e ***Wild Arms*** per gli RPG, senza contare una miriade di alti titoli validissimi quali ***Micro Machines V3, Ace Combat 2, Time Crisis, Exhumèd, Command & Conquer, Broken Sword, Track'n'Field, Destruction Derby 2, Castlevania X***. Ora, tenendo conto che molti dei titoli sopracitati sono un'esclusiva PlayStation (sono dunque ben più di cinque, a differenza di quanto sostiene Luca, le *killer application* per PSX), considerando che il prossimo futuro ci riserva capolavori del calibro di ***Metal Gear Solid, Resident Evil 2, Rapid Racer*** (*hires* e 60 *fps*, altro che ***Wave Race***!), ***Tekken 3*** (Namco facci sognare!) la cui qualità supera in molti casi la quasi totalità del software disponibile per N64, non vedo perché una persona raziocinante dovrebbe preferire una console che, per quanto superiore, è del tutto priva di software (e la situazione non sembra destinata a migliorare - vedi *E3*) al gioiellino Sony, capace di soddisfare le esigenze più disparate e soprattutto, ad un PREZZO ACCETTABILE. La verità è che la percentuale che la Nintendo pretende sui ricavi derivanti dalla vendita di qualsiasi gioco è incredibilmente alta, per cui le software house ci pensano due volte prima di intraprendere qualche progetto per tale console. Non vedo poi perché l'utente dovrebbe sborsare 150.000 lire per un gioco come ***NBA Hangtime***, squallida imitazione di ***NBA Jam*** per PSX (lo potete trovare a poco più di 50 carte) o 200 carte per una boiata immonda quale ***Human Grand Prix*** quando ***F1*** della Psygnosis, con tutti i suoi *bug*, è anni-luce superiore. Aprite gli occhi, nintendofili, finendola una buona volta con quest'assurda e acritica esaltazione di una console che è venuta meno a molte delle sue promesse (solo giochi belli, grande disponibilità di titoli, prezzi delle cartucce più bassi) e ringraziate Sony, che finalmente ha permesso a tutti di godere di una tecnologia avanzatissima a prezzi irrisori (vedi la collana *Platinum*: 50 carte per titoli che, per quanto vecchi, restano validissimi – ***WipEout, Ridge Racer, Fade to Black***), anche perché, senza Sony, non credo che Nintendo avrebbe mai venduto N64 a meno di mezzo milione. E' dunque Sony ad aver rivoluzionato il mercato console, un mercato che prima del suo ingresso era alquanto asfittico, con una Sega sempre più in difficoltà e una Nintendo che, forte della sua supremazia, poteva permettersi prezzi assurdi (140.000 per ***Super Donkey Kong 2***, del tutto identico al primo, mi sembrano una follia). Al contrario l'N64 - e con questo rispondo ad un'altra affermazione di Luca - nonostante sia uscito un anno e mezzo dopo (che nel campo dei computer/console è un'eternità), a parte ***Super Mario*** non ha saputo proporre nulla di nuovo rispetto alle console a 32-bit: di ***Turok*** già ho detto cosa penso, mentre per quanto riguarda ***Star Fox 64*** non vedo cos'abbia di innovativo e di talmente sofisticato da renderlo improponibile su PlayStation: ***Ace Combat 2***, per quanto abbastanza diverso, mi è sembrato molto più coinvolgente e divertente. Infine, per quanto riguarda la potenza dell'N64 direi di andare cauti: finora nessun gioco mi ha particolarmente impressionato; a parte una definizione leggermente maggiore e l'uso dell'*antialiasing* (che spesso elimina i pixel ma rende la grafica pasticciata e confusa - vedi ***FIFA 64***) non mi è parso che il 64-bit Nintendo possa gestire, con tutti gli effetti hardware attivati, più poligoni del "misero" 32-bit Sony, anzi... Con questo credo di poter chiudere, ricordandoti, caro Matteo, di non esagerare nell'andare "controcorrente": infatti, sebbene questo tuo atteggiamento abbia il solo scopo di vivacizzare l'angolo della posta, alcune tue risposte e affermazioni potrebbero essere accusate di parzialità e a qualcuno potrebbero dare fastidio le tue frequenti provocazioni. Senza alcun rancore e sperando di essere stato - nei limiti del possibile – obiettivo.

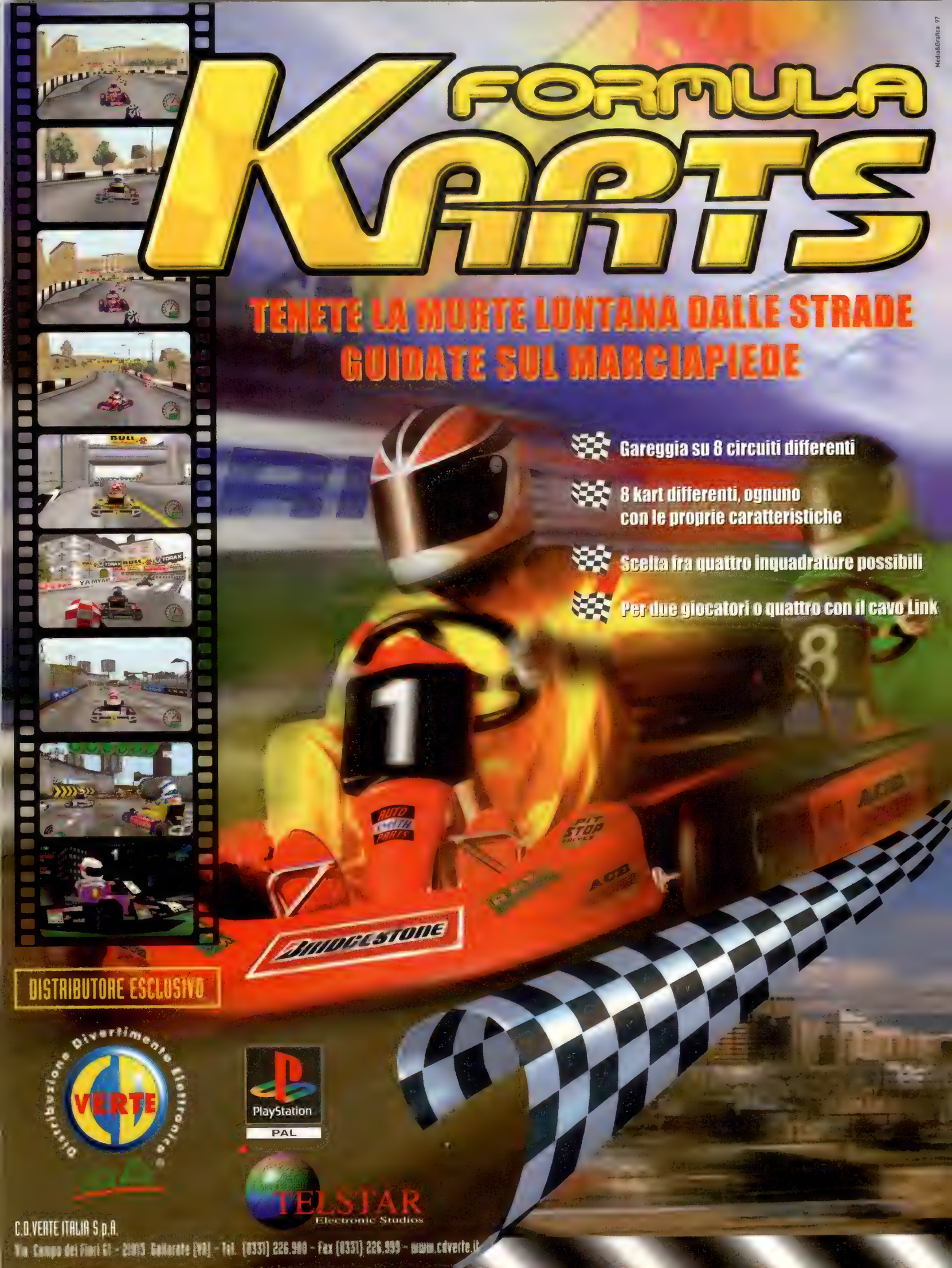
Antonlucio Parrella

PS: Dal momento che la lettera è abbastanza polemica, vorrei addolcirla con i meritati complimenti a tutta la redazione: **Super PlayStation Console** è la migliore rivista PlayStation sul mercato, la più obiettiva (niente voti regalati), la più attenta al mercato di importazione, la più ricca di informazioni. Bravi ragazzi: continuate così!

***Aveva ragione Beppe Grillo. In Italia si possono criticare i politici, irridere le istituzioni, persino farsi beffe del pontefice, ma guai a toccare chi produce i beni di consumo. Giammai. Men che meno fare dell'ironia. Se hai trovato sarcastica l'analogia proposta, è forse perché consideri oltraggioso la sola idea di mettere in discussione Santa Trinitron Sony. Devo dunque ritenermi scomunicato? Nessuno nega che PlayStation abbia più supporto di un Wonderbra, domini il mercato, abbia distrutto Sega, etc etc. Per ottenere la* leadership, *marketing e capacità di distribuzione aiutano, ma da sole non bastano. Sarei un ingenuo se affermassi il contrario. Allo stesso tempo, però, non mi considero un integralista e non me la sento di glorificare tutto quello che mi viene proposto rinunciando a pensare con la mia testa. Quando esprimo un'opinione - anche in forma ironica come nel caso della tabella comparativa incriminata – la mia ultima preoccupazione è assecondare gli umori dei lettori. Sarei un ipocrita se affermassi che il migliore gioco di calcio prodotto su console è, che so,* Adidas Power Soccer '97, *quando per Nintendo 64 è disponibile* International Soccer Superstar Deluxe *semplicemente perché scrivo su* Super PlayStation Console. *Credo inoltre che tu abbia male interpretato il discorso relativo al prezzo dei giochi: non ho mai sostenuto l'idea balzana che sia legittimo investire 150.000 per "*qualsiasi cartuccia*" e quando parlavo del "*populismo dei giochi da 10.000 lire*", mi riferivo a chi legittima la pirateria giudicando eccessivo il prezzo di vendita al pubblico degli originali. Non "tifo" Nintendo, né Sony, né Sega. Tifo per i giochi di qualità. Un'ultima cosa: sostieni che "*il futuro ci riserva capolavori del calibro di...*". Noto che prima ancora di averci giocato, prima ancora di aver visto i nuovi prodotti, hai già emesso un giudizio definitivo. Come volevasi dimostrare.*

TEMPI MODERNI

IERI	OGGI
Yellow Submarine	Dirigibile marrone senza elica né timone
La Famiglia Mezil	*The Simpsons*
Plasmon	Plasmatron
Balilla	Barilla
Pengo	***Pang!***
Casa Keaton	*Spin City*
PlayMobil	PlayStation


FORMULA KARTS
TENETE LA MORTE LONTANA DALLE STRADE
GUIDATE SUL MARCIAPIEDE
Gareggia su 8 circuiti differenti
8 kart differenti, ognuno con le proprie caratteristiche
Scelta fra quattro inquadrature possibili
Per due giocatori o quattro con il cavo Link
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
Distribuzione Divertimento Elettronico
VERTE
PlayStation
PAL
TELSTAR
Electronic Studios
C.D.VERTE ITALIA S.p.A.
Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. (0331) 226.900 - Fax (0331) 226.999 - www.cdverte.it
Media&Grafica 97

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

Caro MBF,
Dopo aver speso l'estate a giocare all'ottimo *Porsche Challenge*, sono ora alla ricerca di un gioco di corsa per Sony PlayStation di ispirazione rallistica, mi consigli *V-Rally* oppure *Rally Cross*? Ti ringrazio anticipatamente per la risposta,
Gianpiero
Sesto Fiorentino, Firenze

Premetto che si tratta di due giochi estremamente differenti. A differenza di Porsche Challenge *– a mio avviso incapace di restituire efficacemente la sensazione della velocità -* V-Rally *è un prodotto assolutamente valido nel suo genere. Il controllo dell'auto non è dei più semplici, né dei più immediati (purtroppo il gioco non supporta il nuovo pad analogico Sony). Ma basta qualche partita per "farci la mano": il* racing *Infogrames regala grandi soddisfazioni, sia dal punto di vista cosmetico, sia ludico. Gli effetti speciali sono notevoli (pioggia, corse notturne), anche se la risoluzione impiegata è standard. Altre assenze ingiustificate di* V-Rally *sono l'*editor *di tracciati, la possibilità di giocare in quattro e il* link-up mode*, rimpiazzato dal classico* split screen*. Rispetto a* Rally Cross*,* V-Rally *è caratterizzato da una giocabilità più tecnica e realistica. Il* racing *Sony è più "gommoso" e graficamente inferiore all'altro, anche se guadagna qualche punto percentuale alla voce* gameplay *se giocato col nuovo pad Sony. Dei due ho preferito* V-Rally*, ma si tratta di un'opinione del tutto personale.*

NB: IL CONFRONTO TRA RALLY CROSS E V-RALLY NON HA ALCUNA PRETESA DI EQUIPARARE I DUE PRODOTTI, MA SOLO DI EVIDENZIARNE LE PRINCIPALI DIFFERENZE TECNICHE.

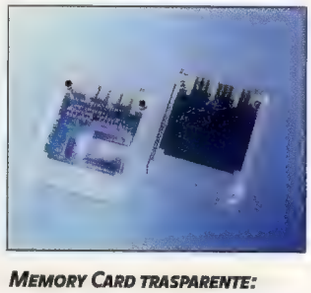
	RALLY CROSS (SONY)	V-RALLY (INFOGRAMES)
Tracciati	18	42
Vetture disponibili	20	11
Prospettive	2	3
Giocatori	1-4 (con *multitap*)	1-2
Modalità di gioco	6	4
Replay	Sì	Sì
Link-up	No	No
Split-Screen	Sì (4)	Sì (2)
Livelli di difficoltà	3	3
Note	Compatibile pad analogico	Compatibile *MadCatz*
Punteggio	85%	93%

Caro Matteo,
Premetto che seguo la vostra pubblicazione ormai da qualche anno e che ho sempre apprezzato la professionalità che avete sempre dimostrato nel trattare gli argomenti più svariati, dalla pirateria alle simulazioni di appuntamento. Questo per dire che dopo aver letto lo speciale "**Tutto quello che volevate sapere su Sony PlayStation e non avete mai osato chiedere**" apparso su **Super PlayStation Console** #39, ho deciso di far modificare la mia console PAL per poter leggere anche titoli americani e giapponesi. Il problema è che da quando ho effettuato la modifica, PlayStation legge i titoli NTSC, ma lo schermo visualizza immagini in bianco e nero. Puoi spiegarmi la ragione di questo inconveniente e soprattutto dirmi se si può risolvere con una spesa ragionevole?
Paolo Franzetta
Roma

Semplice: basta collegare PlayStation al televisore attraverso un cavo SCART/RGB (che veicola, cioè, sia il segnale RGB sia quello videocomposito). Dovresti reperirlo con facilità nei negozi di videogiochi. Un'estremità del cavetto va collegata alla presa Multi-Out di PlayStation, mentre l'altra nella SCART del tuo televisore.

Salve raga,
1) Qualche mese fa avete parlato di *Net Yaroze*, il kit di sviluppo per PlayStation prodotto da Sony. Che fine hanno fatto i neo-programmatori in erba? Possibile che nessuno abbia ancora sviluppato qualcosa di decente? Delucidami...
2) Quando sarà disponibile ufficialmente il pad analogico per Sony PlayStation? C'è qualche differenza rispetto al modello giapponese?
3) Ci sono possibilità che le *memory card* trasparenti di cui ho letto sul numero di settembre di **SPC** arrivino anche in Italia?
4) Vale la pena di comprare un mouse per Sony PlayStation? Secondo te ha un futuro?
Marco Trantino
Cogliate, Milano

1) Net Yaroze *ha ottenuto un buon successo di vendite in Giappone, ma in Europa il kit di sviluppo non ha ancora raggiunto una diffusione rilevante, soprattutto per ragioni di costi. Sony Computer Entertainment of Japan ha provveduto a distribuire a diverse università il* Net Yaroze *per incoraggiare la creazione amatoriale di videogiochi. Digital Entertainment Academy (DEA) di Tokyo fornisce corsi di specializzazione in gaming design. Il numero degli iscritti ha superato il migliaio e di questi una cinquantina lavora esclusivamente su* Net Yaroze*. Proprio come in Italia, eh?*
2) La nuova interfaccia Sony è già in vendita nei negozi italiani da qualche mese. La principale differenza rispetto al modello giapponese – recensito sul numero 39 di Super PlayStation Console *– riguarda l'assenza del meccanismo di* force feedback*. Le ragioni di questa scelta non sono state chiarite da Sony. Le ipotesi più realistiche in proposito sono a) problemi di copyright con Atari e Nintendo, b) costi di produzione elevati, c) fragilità del pad dovuta alla presenza interna del solenoide, il meccanismo di* feedback *(a differenza del* Rumble Pack *Nintendo, che è esterno). Tutti i possessori di PlayStation PAL desiderosi di provare l'ebbrezza delle vibrazioni possono sempre acquistare un joypad analogico giapponese, compatibile al 100%. Considera inoltre che - al momento - il software nipponico che sfrutta appieno la nuova periferica è numericamente superiore a quello europeo e parlo di giochi come* Tobal 2 *o* Ace Combat 2*. I rinforzi PAL sono comunque in arrivo e titoli come* Rally Cross *e* Porsche Challenge *sono perfettamente compatibili. La versione ufficiale (non vibrante) costa sulle 70.000 lire, quella giapponese (vibrante) un po' di più.*
3) Lo ritengo alquanto improbabile.
4) Eccoti dieci buone ragioni per comprare un mouse Sony: Syndicate Wars, AIV Evolution Global, Transport Tycoon, Broken Sword, Bedlam, DiscWorld, Panzer General, Sim City 2000, X-Com: Enemy



MEMORY CARD TRASPARENTE: SOLO SE ABITATE IN GIAPPONE (VEDI LETTERA DI MARCO TRANTINO)

Unknown, X-Com: Terror of the Deep. *Il mouse Sony ha un futuro? Considerando il successo in termini di vendite dei giochi di strategia per PlayStation, direi che la periferica rappresenta un investimento sicuro.*

Ciao MBF,
Vedo che compaiono spesso sulla rivista lettere spedite attraverso Internet da ragazzi che hanno voglia di discutere ma che non si sono mai "visti" su **it.comp.console**, forse perche' non sanno dell'esistenza del suddetto *newsgroup*. Mi chiedevo se non potevi mettere due righe sulla rivista per pubblicizzarlo un po'?
RedLion

Ecco fatto.

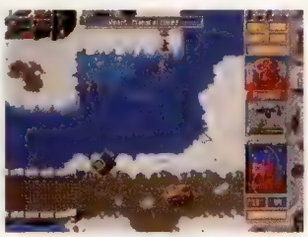
Caro Matteo,
Quando ho letto il numero di settembre non potevo credere ai miei occhi: il grande *Z* dei Bitmap arriva su PlayStation! Dimmi subito quando esce e se supporterà il mouse Sony (sono rimasto delusissimo dall'assenza di questa opzione nel pur bello *WarCraft 2*). Volevo inoltre sapere se è previsto un seguito di *Warhammer*. Come avrai capito, sono un fanatico dei giochi di strategia in tempo reale, ma non ho né i soldi né la voglia di comprarmi un PC.
A presto,
Ivan
Cinisello Balsamo, Milano

L'ultima fatica dei Bitmap Brothers sarà pubblicata entro Natale da Sony. Z non solo supporterà l'opzione mouse, ma anche quella link-up! Insieme a **Red Alert** *(Virgin Interactive), un gioco da tenere sicuramente d'occhio. Per quanto riguarda* **Warhammer**, *ebbene sì, è stato annunciato un nuovo episodio per Sony PlayStation. Sottotitolato* **Dark Omen**, *il seguito del popolare* **wargame fantasy** *è previsto per la fine di dicembre.*

Ciao Matteo,
Evito i complimenti e passo subito al dunque:
1) Verrà convertito per Sony PlayStation l'ultimo mitico episodio di *King of Fighters*, la versione *'97*?
2) E' previsto qualche gioco di wrestling decente che tu sappia?
Luciano
Via internet

KING OF FIGHTERS '97, *PRESTO SU PLAYSTATION (VEDI LETTERA DI LUCIANO)*

1) Praticamente certo.
2) Tomy sta sviluppando la nuova incarnazione di **New Japan Pro Wrestling**, *intitolata* **Raging Legends of Fighting Spirit**. *Il gioco offre oltre 500 differenti mosse, 35 lottatori, possibilità di gioco multiplo (quattro player simultaneamente) modalità inedite come l'***edit mode** *e il* **dream tag team**. *Per lo sviluppo di* **Raging Legends of Fighting Spirit**, *Tomy si è avvalsa della collaborazione del popolare wrestler nipponico Kensuke Sasaki. Uscita prevista: marzo 1998. Per ulteriori info non perdere i prossimi numeri di* **Big in Japan**.



Z, *IL POPOLARE WAR GAME DI BITMAP BROTHERS, ARRIVA SU PLAYSTATION (VEDI LETTERA DI IVAN)*

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.35 • Fax 011/606.89.85
E-MAIL: AMICI @ INRETE.IT

Amici del Gioco
CORSO ROMA • MONCALIERI
Moncalieri
Torino
Corso Roma, 48

Orario: 9-13,30/15,30-19,30

- prezzi esclusivi per corrispondenza
- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

TAMAGOTCHI DISPONIBILE
NIGHTMARE CREATURES TELEFONARE
MOTO RACER L. 89.000
JOYSTIC L. 79.000
SUPER ACCESSORI
JOYPAD ANALOGICO L. 59.000
Fighting Force TELEFONARE
PLAYSTATION + GIOCO OFFERTISSIMA

PLAYSTATION

4-4-2	L. 79.000
PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L. 49 000
ACC LINK CABLE PAL	L. 39.000
ACC MEMORY CARD PAL	L. 39.000
ACC MOUSE PAL	L. 59.000
ACTUA SOCCER 2	L. 89.000
AGENT ARMSTRONG	L. 89.000
BIOHAZARD (RESIDENT EVIL)	L. 89.000
BIOHAZARD DASH	L. 139.000
BROKEN SWORD	L. 89.000
BUBBLE BOBBLE 2	TELEFONARE
BUBSY 3D	L. 79.000
CARNAGE HEART	L. 69.000
CASTELVANIA	L. 89 000
COLONY WARS	TELEFONARE
COMMAND 2 CONQUER	L. 89.000
CRASH BANDICOOT	OFFERTA
CRASH BANDICOOT 2	NOV. PRENOT.
CROC	TELEFONARE
CRYPT KILLER	L. 89 000
DARKLIGHT CONFLICT	L. 79.000
DEATHTRAP DUNGEON	TELEFONARE
DESTRUCTION DERBY 2	L. 89.000
DIE HARD TRYLOGY	L. 89.000
DOOM	L. 69.000
DUKE NUKEM 3D	NOV. PRENOT.
EXTREME GAME 2	L. 79.000
F-1	L. 89.000
FATAL FURY	L. 79.000
FIFA '97	L. 75.000
FINAL FANTASY VII	TELEFONARE
FORMULA 1 '97	OFFERTISSIMA
FORMULA KARTS	TELEFONARE
G POLICE	TELEFONARE
GRAN TOUR RACING	TELEFONARE
INT. SUPER STAR SOCCER PRO	L. 89.000
JONAH LOMU RUGBY	L. 89.000
K1 LEGEND KICK BOXING	TELEFONARE
KING OF FIGHTER	OFFERTA
MARVEL SUPER HEROES	TELEFONARE
MECHWARRIOR 2	OFFERTISSIMA
MEGAMAN X3	L. 79.000
MICROMACHINE 3D	L. 85.000
MONSTER TRUCK	L. 85.000
MOTO RACER	L. 89.000
MOTOR MASH	TELEFONARE
MOTOR TOON GP 2	L. 85.000
MUSEUM VOL. 2	OFFERTISSIMA
MUSEUM VOL. 3	OFFERTISSIMA
NAMCO MUSEUM VOL. 1	OFFERTA
NIGHTMARE CREATURES	TELEFONARE
NUCLEAR STRIKE	TELEFONARE
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEI	TELEFONARE
OLIMPIC GAMES	L. 69 000
OVER BOARDS	TELEFONARE
PANDEMONIUM	L. 79.000
PARAPPA THE RAPPA	TELEFONARE
PLAYER MANAGER	L. 89.000
PORSCHE CHALLANGE	L. 79.000
PSYCHIC FORCE	L. 79 000
RAGE RACER	L. 89.000
RAMA	TELEFONARE
RAPID RACER	TELEFONARE
RAVEN PROGECT 3D	TELEFONARE
RAY TRACER	L. 79.000
REBEL MOON	TELEFONARE
ROAD RAGE	TELEFONARE
SAMURAI SHOWDOWN	L. 79.000
SENTIENT	L. 92 000
SINDACATE WARS	L. 89.000
SOUL BLADE	L. 89.000
SPIDER	L. 79 000
STREET FIGHTER ALPHA 2	L. 89.000
SUI KODEN	L. 85.000
TEKKEN 2	L. 89.000
THE LOST WORLD	L. 89.000
THE NEED FOR SPEED II	L. 89.000
TOMB RAIDER + JOIPAD	OFFERTISSIMA
TOMB RAIDER 2	NOV. PRENOT
TOTAL DRIVING	TELEFONARE
TOTAL NBA '97	L. 79.000
TRASPORT TYCOON	L. 92.000
TWISTED METAL 2	L. 85.000
V-RALLY	OFFERTISSIMA
VANDAL HEARTS	L. 92.000
WAR KRAFT 2	L. 89.000
WING COMMANDER IV	L. 92.000
WIPE OUT 2097	L. 89.000

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PlayStation PLATINUM da L. 42.000

AIR COMBAT PLAT - BUST A MOVIE 2 PLAT - FADE TO BACK PLAT - FIFA 96 PLAT - ACTUA SOCCER PLAT - LOADED PLAT - ALIEN TRILOGY PLAT - RIDGE RACER PLAT - RAYMAN PLAT - TEKKEN PLAT - TOSHIDEN PLAT - WIPEOUT PLAT - DESTRUCTION DARBY PLAT - TRUE PINBAL - RIDGE RACER REVOLUTION

OFFERTISSIMA

L. 85.000 PlayStation

TELEFONARE

TELEFONARE

L. 89.000

TELEFONARE

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, telefonate al 011/606.89.19

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso
Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

MET

gli specialisti

soft

SOFTWARE ULTRA 64

BOMBERMAN 3D
CLAYFIGHTER 63 1/3
DYNAMITE SOCCER
GOEMON WARRIOR
GOLDENEYE
LAMBORGHINI 64
MACE THE DARK AGE
MISSION IMPOSSIBLE
ROBOTRON X
TOP GEAR RALLY

playstation PS-X

NOVITA' EUROPEE

CROC	89.000
FIGHTING FORCE	89.000
FORMULA 1 '97	89.000
NUCLEAR STRIKE	89.000
ODDWORLD	89.000
RAPID RACER	89.000
ROAD RAGE	89.000
THE LOST WORLD	89.000
TIME CRISIS	89.000
TOMB RAIDER 2	89.000

PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO

VISA - MASTER CARD
AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA

NOVITA' GIAPPONESI

BIO HAZARD DIR. CUT	129.000
BREATH OF FIRE 3	129.000
COOL BOARDERS 2	129.000
FIGHTING ILLUSION	129.000
FRONT MISSION 2	129.000
GUN BULLET	129.000
GUN BULLET	129.000
MARVEL SUPERHEROES	129.000
NOTAM OF WIND	129.000
PARO WARS	129.000

NOVITA' AMERICANE

BRAVO AIR RACE	119.000
CLOCK TOWERS	119.000
FINAL FANTASY VII	119.000
GRAND TOUR RACING	119.000
MONOPOLY	119.000
MOTO RACER	119.000
NUCLEAR STRIKE	119.000
OGRE BATTLE	119.000
STEEL REIGN	119.000
THE GLOVE	119.000

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

hard

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY PROGRAMMABILE	99.000
CAVO LINK	49.000
INTERFACCIA MULTIPLAYER	99.000
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD INFRAROSSI	59.000
JOYPAD ORIGINALE	49.000
JOYSTICK INFRAROSSI	99.000
JOYSTICK TOP FIGHTER	89.000
MEMORY CARD 120 SLOT	59.000
MEMORY CARD	39.000
MEMORY DISK DRIVE	159.000
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	129.000

ACCESSORI ULTRA 64

ADATT. UNIVERSALE SFX	39.000
ADATT.UNIVERSALE TURBO	59.000
CAVO PROLUNGA JOYPAD	19.000
ESPANSIONE MEMORIA 4Mb	TEL.
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD ORIGINALE	59.000
MEMORY CARD 20X	TEL.
MEMORY CARD 4X	69.000
MEMORY CARD	29.000
RUMBLE PACK	49.000
RUMBLE PACK+MEMORY 4X	TEL.
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	TEL.

MODELLI
MANGA GIAPPONESI
DRAGONBALL Z, SAILORMOON
E ALTRI...

ACQUISTA PRESSO DI NOI LA TUA RIVISTA PREFERITA

3D0 MAGAZINE
CONSOLES PLUS
GAME FAN
EDGE
JOYPAD
OFFICIAL PS-X MAGAZ.
SEGA PRO
SATURN GAMES KANZEN
WINDOWS'95 MAGAZINE
DIMENSION PS-X
SUPERPLAY
X-GEN

PREZZI A PARTIRE DA L. 10.000

MICROMEDIA
ON THE NET
www.intremarket.com/micromedia

SONY-PLAYSTATION	299.000
SONY-PLAYSTATION UNIVERSALE	349.000
ULTRA 64 UNIVERSALE	399.000

PER ORDINI O INFORMAZIONI:
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA

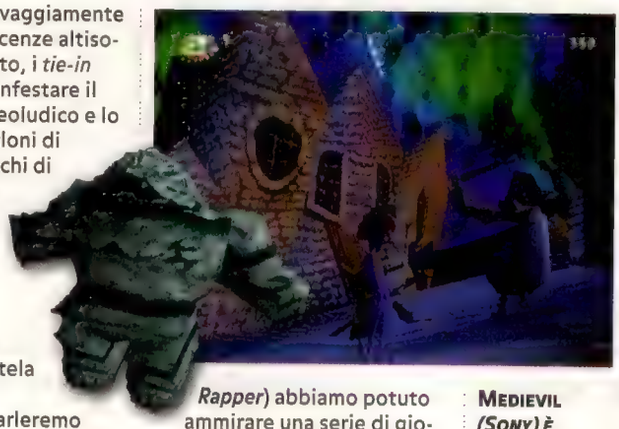
MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

ECTS

Più grande, più rumorosa, più ricca di ***novità****: l'edizione* ***'97*** *dell'****European Computer Trade Show****, la più importante fiera videoludica del Vecchio Continente, verrà probabilmente ricordata come una delle migliori mai svolte finora.* **Super PlayStation Console** *vi porta al di là della Manica con un resoconto completo sui* ***titoli*** *che faranno grande la vostra* ***console****...*

PLAYSTATION DOMINA IN EUROPA. Se in Giappone Saturn continua ad avere un discreto numero di seguaci e negli States il numero di Nintendo 64 continua ad aumentare, nel Vecchio Continente il primato della console Sony è indiscusso: alla fine di luglio, stando a quanto dichiara SCEE, la base di PlayStation installate in Europa ha raggiunto la ragguardevole cifra di 3.645.000 unità (per la cronaca, negli USA i 32-bit Sony venduti sono "solo" 700.000 di più). Era quindi inevitabile che quest'edizione dell'*European Computer Trade Show* si rivelasse un concentrato di novità per PlayStation e PC con Saturn e Nintendo 64 relegati al ruolo di *outsider*: la console Sega è praticamente "morta" in Europa e anche ***Mario*** & C. non sembrano passarsela particolarmente bene, anzi... D'altro canto va evidenziato che, se tecnicamente i programmatori stanno letteralmente spremendo PlayStation per ottenere prodotti sempre più sbalorditivi, "originalità" e "giocabilità" sembrano ormai due parole del passato. Tanto per far un esempio, pensavamo che dopo i tonfi di Acclaim pochi avrebbero deciso di investire selvaggiamente nell'acquisto di licenze altisonanti: nient'affatto, i *tie-in* continueranno a infestare il nostro futuro videoludico e lo stesso vale per i cloni di ***Tomb Raider***, i giochi di calcio (il cui livello sembra scendere di anno in anno...) e le scopiazzature di ***Command & Conquer***. Pensate che questa lamentela sia esagerata? D'accordo, ne riparleremo fra un annetto: nel frattempo sappiate che a Natale potrete beccarvi ***Spice World***, un titolo a metà fra ***Parappa The Rapper*** e una qualsiasi enciclopedia multimediale, dedicato ovviamente alle cinque... ehm... "Ragazze Piccanti" della musica pop. Avete smesso di ridere, vero? E allora partiamo con le novità...

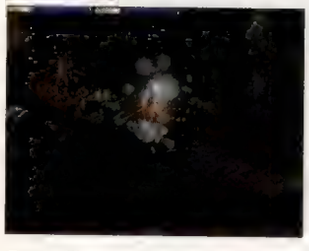


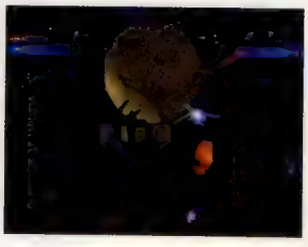
MEDIEVIL ***(SONY) È STATO UNO DEI TITOLI PIÙ APPREZZATI ALL'ECTS.***

QUI SOTTO **RESPECT INC.** ***(PSYGNOSIS)***

SUR SONY

Lo stand Sony a Londra era davvero notevole: ben studiato, ampio e, soprattutto, con un sacco di titoli in esposizione. Oltre alle versioni europee di prodotti di cui abbiamo già parlato ampiamente in queste pagine (da ***Time Crisis*** al sopracitato ***Parappa the Rapper***) abbiamo potuto ammirare una serie di giochi praticamente prossimi al completamento: ***Nightmare Creatures***, un *arcade/adventure* 3D di cui dovreste sapere già tutto, ***Broken Sword 2***, avventura attesissima (vedi anteprima a pag. 25), ***Z***, conversione dell'omonimo titolo per PC nonché ennesimo gioco sulla falsariga di ***Command & Conquer***, ***Gex***, platform "lucertoloso" (vedi pag. 38), ***Kula Quest***, un bizzarro *puzzle game* programmato da un team svedese in cui bisogna controllare una palla attraverso un labirinto in tre dimensioni, ***Everybody's Golf***, una divertente simulazione sportiva con personaggi *super deformed*, ovviamente *made in Japan*, ***Captain Blasto***, *platform* 3D iperosannato e iper-ultra-mega-sopravvalutato, ***Steel Reign***, ***NHL Face Off '98*** (sempre la solita sbobba) e, soprattutto, ***Medievil***. Il titolo di Millenium (di cui avete potuto leggere una Preview sul numero scorso di SPC) ha catturato l'attenzione di molti visitatori per la sua grafica dettagliata e l'atmosfera "orrorifica" che lo contraddistingue. Tecnicamente valido e più che giocabile: speriamo in bene per la versione definitiva. Segnaliamo anche ***X-Files***, avventura dedicata alla popolare serie televisiva. Non abbiamo nominato titoli Psygnosis in quanto la software house di Liverpool ha preferito realizzare uno stand a sé stante, in cui mostrare i propri titoli. Titoli d'indubbio valore a cominciare dallo spettacolare ***G-Police*** (pag. 22), passando per il divertente ***Overboard***, una fumettosa simulazione piratesca, per arrivare all'ottimo





ELRIC ***(SINISTRA)*** **E COLONY WARS** ***(DESTRA), ENTRAMBI DA PSYGNOSIS.***

ASTROCOMPUTER

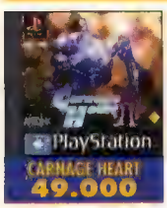
PROPOSTE GRAFICHE-ROMA

NINTENDO ULTRA 64
VERSIONE USA/JAP TELEFONARE

SONY PLAYSTATION
VERSIONE UNIVERSALE
+ GIOCO OMAGGIO TELEFONARE
VERSIONE PAL L. 285.000

SEGA SATURN
VERSIONE PAL L. 285.000

SONY PLAYSTATION PAL


CARNAGE HEART 49.000

DRAGONHEART 49.000

KING'S FIELD 49.000

LEGACY OF KAIN 59.000

OFF-WORLD INTERC. 49.000

RAGE RACER PAL/USA 69.000

TOSHINDEN 3 • JAP 50.000

VICTORY BOXING 59.000

SEGA SATURN JAPAN

DRIFT KING 97 50.000

FIGHTING VIPERS 60.000

NIGHTS 60.000

TOH SHIN DEN URA 50.000

VAMPIRE HUNTER 50.000

VIRTUAL ON 60.000

Z GUNDAM 60.000

LE NOVITÀ DEL MESE

PSX PAL	
WAR CRAFT 2	95.000
F1 '97	95.000
TOMB RAIDER 2	TELEF.
BUBSY 3D	85.000
CASTLEVANIA IV	95.000
JURASSIC PARK 2	95.000
MOTO RACER	TELEF.
ULTRA 64 PAL	
INT. S.S. SOCCER 64	149.000
DOOM 64	TELEF.
YOSHI'S ISLAND	TELEF.
MISSION IMPOSSIBLE	TELEF.
F1 POLE POSITION	TELEF.
ULTRA 64 USA	
GOLDEN EYE 007	159.000
INT. S.S. SOCCER 64	169.000
SATURN PAL	
NHL '98	TELEF.
FIFA: Road to World Cup	TELEF.
VIRTUAL POOL 96	99.000
LETHAL ENFORCERS	TELEF.
FORMULA KARTS	TELEF.

SEGA SATURN PAL

CRUSADER 49.000

DAYTONA USA 50.000

EARTH WORM JIM 2 50.000

LOST VIKINGS 2 50.000

SCORCHER 50.000

SKELETON WARRIORS 50.000

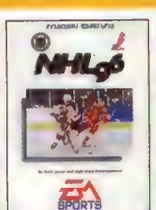
STREET RACER 50.000

TUNNEL B1 50.000

MEGA DRIVE

INT. S. STAR SOCCER 50.000

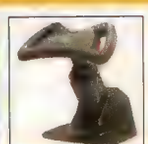
MORTAL KOMBAT 3 50.000


NHL 96 50.000

POCAHONTAS 50.000

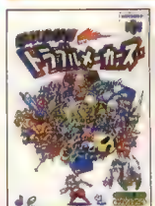
ACCESSORI

HYPER BLASTER
PER SONY PLAYSTATION
COMPATIBILE CRYPT KILLER, AREA 51, DIE HARD TRILOGY
L. 65.000


ARCADE RACER
VOLANTE PER SEGA SATURN
L. 99.900

NUOVO MAD CATS
ANALOGICO E DIGITALE
VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA
PSX-SAT L. 130.000
ULTRA 64 L. 140.000

ULTRA 64 • JAP


GO GO TROUBLE MAKER 99.000

J. LEAGUE LIVE 64 99.000

GAME GEAR
Giochi a partire da L. 29.000

SUPER NINTENDO
Giochi a partire da L. 59.900

GAME BOY
Giochi a partire da L. 39.000

HEXEN 99.000
ULTRA 64 PAL

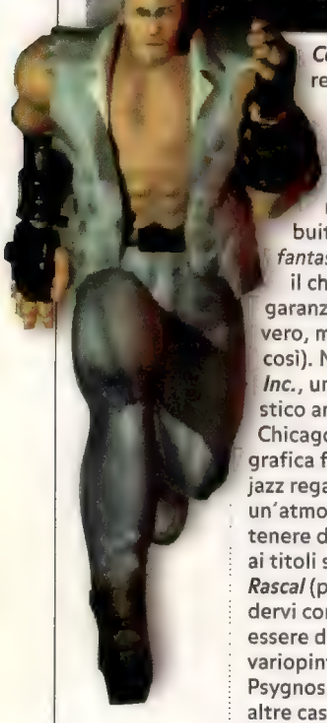
CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX **(06) 78.34.82.25**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI



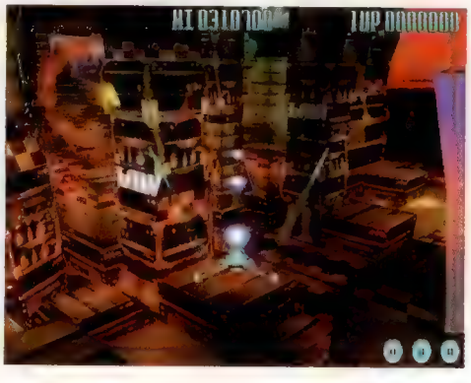
Fighting Force *(Core/Eidos)*

Colony Wars e al qui recensito *Formula 1 '97*. Tutto già visto, tranne *Elric*, un gioco d'azione con visuale isometrica: alla realizzazione del titolo ha contribuito il celebre scrittore *fantasy* Michael Moorcock, il che dovrebbe essere garanzia di qualità (non è vero, ma è bello credere sia così). Nuovo anche *Respect Inc.*, uno sparatutto umoristico ambientato nella Chicago degli anni '20: la grafica fumettosa e la musica jazz regalano a questo titolo un'atmosfera incredibile. Da tenere d'occhio. Aggiungete ai titoli sopracitati il platform *Rascal* (pag. 38) e potrete rendervi conto di come, oltre ad essere di altissimo livello, sia variopinta la *line-up* Psygnosis. Sarebbe bello che altre case seguissero quest'esempio...

Core e Eidos

Lo stand Eidos s'è conquistato un posto nel cuore di tutti i visitatori e senza dubbio è stato quello che ha attirato più folla nei tre giorni dell'*ECTS*. *Tomb Raider 2*? Macché. *Fighting Force*? Per favore... La "calamita" era costituita da una serie di ragazze da infarto che facevano bella mostra di sé in tutto lo stand; e poi dicono che i videogiochi fanno male... Passando a cose più serie (si fa per dire), un plauso va sicuramente ai sviluppatori Core: i due titoli di cui sopra sono davvero favolosi da vedere e da giocare e non abbiamo dubbi sul futuro successo di *Tomb Raider 2*. Sembra quindi una vera e propria mazzata per la casa inglese la dipartita di Paul Douglas e Toby Gard, principali responsabili delle avventure di Lara Croft. Il primo nato di Confounding Factor, questo il nome della loro nuova etichetta (distribuita da Interplay), sarà un'avventura 3D chiamata *Leviathan*, ma non eccitatevi troppo: come data d'uscita si parla del 1999... Tornando coi piedi per terra, *Fighting Force*, che promette di essere il miglior picchiaduro mai realizzato fuori dal Giappone, dovrebbe essere nei negozi il prossimo 27 ottobre, quindi aspettatevi una recensione sul prossimo numero. Da segnalare anche *Ninja*, un "*Tomb Raider* con più azione" (e, detto fra i denti, un livello grafico inferiore), *DeathTrap Dungeon*, *slash 'em up* 3D che ci lascia davvero poco convinti e *Conquest Earth*, conversione dell'omonimo titolo per PC. Molto più interessante è *Lunatik*, uno sparatutto 3D previsto per marzo '98, dalla grafica davvero accattivante. Immancabile il titolo calcistico, *World League Soccer*, presentato all'*ECTS* con tanto di campioni della Premier League: sarà perché mancavano i grandi Zola e Vialli, ma preferivamo di gran lunga la *pin-up* di *Deathtrap Dungeon*...

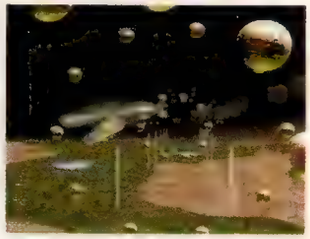
Lunatik *(Eidos)*



Bigger is Better

Interplay aveva in *display* un buon numero di titoli, a cominciare dai prodotti Shiny che, possiamo dirlo senza timore di sbagliare, costituivano i "*games of the show*" londinesi. Shiny Entertainment sta infatti lavorando a quattro progetti per Sony PlayStation: *Fly By Ware*, *Wild 9*, *Messiah* e *Sacrifice* (gli ultimi due sono previsti anche per PC). Il primo è una simulazione di volo di elicottero molto carina che avevamo già visto a porte chiuse in quel di Atlanta. Sfrutta il joypad analogico Sony e sembra parecchio divertente. Di *Fly By Ware* si stanno occupando, sorprendentemente, solo due programmatori. La versione PlayStation di *Messiah* sarà commercializzata prima di quella PC, ad aprile, sotto etichetta Interplay. Ma Neversoft, che sta attualmente terminando *MDK* (completo solo al 60%), ha già annunciato il seguito, *MDK 2*, che arriverà giusto in tempo per il Natale del 1998. Il seguito sfrutterà la medesima tecnologia impiegata in *Messiah*. Mainframe Entertainment, intanto, sta lavorando alla trasposizione animata del videogioco, che esordirà in America verso la fine del prossimo anno. Sempre da Interplay segnaliamo *Earthworm Jim* 3D, spin-off non particolarmente riuscito ("*Ma ha la grafica dei Simpson!*" ha esclamato un visitatore nostrano con parecchio sdegno), *Rock'n'Roll Racing II: Red Asphalt*, uno dei titoli più posticipati della storia, *ClayFighter Extreme*, picchiaduro gommosissimo, *Power Boat Racing*, corsa su motoscafi "alla *Rapid Racer*" e Crime Killer, un *racing game* ad ambientazione futuristica.

Tomb Raider 2 *(Core/Eidos)*



Fly by Ware *(Shiny Entertainment)*

Awanagana Nagano

Presa di posizione: *Nagano 1998* (Konami) non è un gran gioco, ma si attesta su valori medi. L'*hype* londinese ha fatto salire notevolmente le azioni di questo titolo multievento dedicato alle Olimpiadi invernali giapponesi. La realtà è ben diversa: tecnicamente *Nagano* è valido, ma in quanto a giocabilità siamo lontani anni luce dai *Winter Games* di Epyx. Gli altri titoli Konami erano comunque pregevoli, anche se molti di questi erano presenti in forma non giocabile,

ClayFighter Extreme *(Interplay)*

a cominciare dal fantastico *Metal Gear Solid* di cui abbiamo parlato più e più volte. Fra gli altri spazio a *NBA In the Zone '98* (molto migliorato), *Other Life Azure Dreams*, avventura nipponica di cui ci siamo già occupati qualche mese or sono e *Midnight Run*, conversione dell'omonimo coin-op (secondo il nostro modestissimo parere alquanto scarso).

Sloppa Electronic Arts

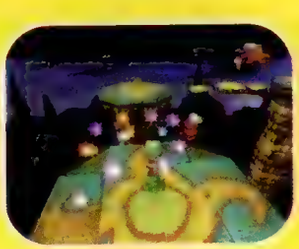
Fra etichette distribuite in esclusiva e giochi sviluppati dai propri *team*, la Electronic Arts aveva all'*ECTS* uno dei *line-up* più impressionanti di sempre. Partiamo dai titoli più noti: *Theme Hospital* e *Populous: The Third Coming*. Il primo è già stato un successone su PC, il secondo molto probabilmente lo sarà fra poco: speriamo che la giocabilità rimanga intatta nella versione PlayStation. I titoli sportivi, come da previsione, erano molti, ma in tutta onesta non ci aspettavamo un livello qualitativo così alto: *NHL '98* e *NBA Live '98* sono eccellenti e soprattutto la simulazione di hockey ha lasciato i presenti a bocca aperta per la qualità epocale delle animazioni. Niente male anche *PGA Tour '98*, mentre alquanto deludente (per non dire pessimo) si è rivelato *FIFA '98: The Road To The World Cup*. Altro "*game of the show*" londinese è stato *Test Drive 4*: la preview a pag. 30 vi svelerà tutto su questo fantastico gioco di guida. Altri *racing games* targati EA sono *Moto Racer*, *NASCAR '98* (discreto) e, in un certo senso, *Auto Destruct*, un titolo ad ambientazione futuristica molto reminiscente di *Carmaggedon*, in cui bisogna distruggere gli

Nagano 1998 *(Konami)*

Vai sull'isola saltando correndo nuotando scalando ruotando

Vivi le movimentatissime avventure di Croc, il coccodrillo più agile del momento.
Guidalo attraverso un fantastico mondo 3D renderizzato, in una avventura in totale libertà contro il perfido Barone Dante e i suoi diabolici assistenti - i Dantini!

CROC
LEGEND OF THE GOBBOS

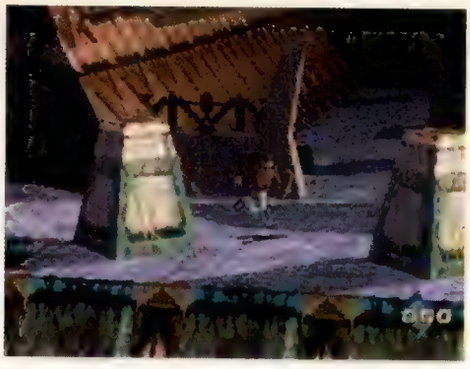


Manuale in Italiano

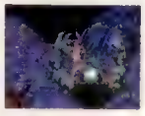
FOX INTERACTIVE™

ARGONAUT™

CROC © Argonaut Software Ltd, 1997. Tutti i diritti riservati. CROC e CROC: Legend of the Gobbos sono marchi depositati della Argonaut Software Ltd,1997. © 1997 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tutti i diritti riservati.



avversari a suon di bazookate. Divertente, ma ancora piuttosto grezzo. Chiudiamo con ***Reboot***, una simulazione di sport futuristico e l'imminente ***Nuclear Strike*** (recensione sul prossimo numero di SPC).



PITFALL 3D (ACTIVISION)

SPORTZONE

Acclaim è una delle poche case che sembra puntare decisamente verso Nintendo 64: i titoli PlayStation sono infatti minori come numero, ma non manca qualche gioco degno di nota. Oltre a ***Forsaken*** (preview a pag. 24), ecco ***Constructor***, conversione da PC di un titolo che potrebbe essere descritto come "***Sim City***, se l'avessero fatto i Bullfrog": gli autori sono i System 3 di commodoriana memoria, quindi andiamo sul sicuro. Spazio allo sport con il positivo ***NFL Quarterback Club '98, NBA Jam '98*** (cos'avranno ancora da inventare rimane un mistero...), ***WWF: Warzone***, basato sui pochi personaggi di grido rimasti nella *World Wrestling Federation* (New World Order 4 Life! - ndr) e ***Motocross***, alquanto modesto. Per chi ha velleità da DJ ecco il primo titolo su cinque CD (!), ***Riven: The Sequel to Myst***. Il titolo dice tutto: è il seguito di ***Myst***. Non necessita di ulteriori spiegazioni nemmeno ***Bust-a-move 3***, *puzzle game* divertente, ma per i nostri gusti troppo simile ai propri predecessori. Chiudiamo con ***Spirit Master***, un picchiaduro *fantasy* in 3D che, sia per la totale mancanza di originalità che per la quantità di alcol ingerita la sera precedente, non ci ha particolarmente impressionato.

MOTOR MASH (VIRGIN)

WE'RE THE GREMLINS FROM THE KREMLIN

Perennemente alla ricerca dei fasti passati, Gremlin aveva allestito uno stand discretamente ampio, il cui titolo di punta, per ragioni puramente di *marketing*, era ***Men in Black***: la versione PlayStation del *tie-in* (che scopiazza ora ***Resident Evil***, ora ***Tomb Raider***) arriverà nei negozi nei prossimi mesi dell'anno prossimo, quindi avremo senz'altro occasione di riparlarne. *On the downlow* prosegue la serie Actua Sports: ***Actua Soccer 2, Actua Hockey, Actua Tennis***... Ce n'è un po' per tutti i gusti ma, detto fra noi, i titoli EA Sports sono un'altra cosa (***FIFA*** a parte). Alquanto interessanti ***Buggy***, un simulatore di automobiline radiocamandate estremamente giocabile, e ***N2O***, sparatutto 3D programmato da Tony Crowther: al momento il progetto sembra ancora piuttosto grezzo, ma se il buongiorno si vede dal mattino...

FRITTO MISTO

ASC Games ha quasi ultimato ***One***, esplosivo *action game* in 3D dalla realizzazione tecnica pregevole: la giocabilità è buona, ma bisognerà vedere come si comporterà contro il simile ***Apocalypse*** (Activision), anche se i programmatori di ***One*** sono estremamente confidenti ("*Stanno posticipando* ***Apocalypse*** *perché hanno paura del nostro gioco*" ha spavaldamente commentato un rappresentante di ASC). Da dimenticare gli altri titoli, a cominciare da ***4x4 Off Road Rally***, ennesimo simulatore di fuoristrada. Anche Codemasters si butta sulle quattroruote (sempre meglio che sotto): oltre all'ottimo ***TOCA Touring Car Championship*** (preview a pag. 32) l'anno prossimo potremo mettere le mani su ***Colin McRae World Rally***, simulazione dedicata al campione del mondo rally. Del gioco non s'è visto quasi niente, ma la presenza della migliore auto attualmente disponibile sul pianeta, la Subaru Impreza 4x4 del Team 555, basta e avanza. In mezzo a una marea di titoli per PC, Activision sta portando avanti due giochi per PlayStation alquanto attesi, ***Apocalypse*** e ***Pitfall 3D***. Del primo potrete sapere tutto leggendo la preview a pag. 26, mentre per quanto riguarda le nuove avventure di Harry Pitfall avremo da attendere ancora per un bel pezzo, almeno fino a marzo del prossimo anno. *Damn*. Dopo tutti i casini che sono successi, ***Carmaggedon*** vedrà mai la luce su PlayStation? La notizia non è ancora confermata; nel frattempo la SCI ci propina ***Freaky Flyers***, una specie di "*Wacky Races* dell'aria" totalmente idiota. *Next, please*.

BMG Interactive aveva in *display* i titoli già presentati ad Atlanta: ***Grand Theft Auto*** è quasi ultimato e promette davvero bene, e lo stesso vale per il coloratissimo ***Pandemonium 2*** (pag. 38). Non male come giocabilità ***Courier Crisis***, anche se va limata qualcosina per quanto riguarda la realizzazione tecnica. Per ***Monkey Hero*** ci sarà invece da attendere ancora qualche mesetto. Virgin aveva, come sempre, lo stand più particolare di tutta la fiera (con un'ambientazione a metà tra *Alien* e *La Mosca*), ma i titoli per console non erano molti e per lo più si trattava di giochi Capcom disributi in Europa da VIE: ***Resident Evil 2*** (pag. 48), ***Beast aka Bloody Roar*** (pag. 59), ***Street Fighter Ex Alpha***... Tutto già visto o già sentito a parte ***Command & Conquer: Red Alert***, a novembre su PlayStation. Inoltre l'attenzione di tutti era catapultata su ***BladeRunner*** per PC, quindi passiamo oltre... Anche lo stand Infogrames/Ocean era pieno di titoli interessanti, ma eliminati i prodotti per Nintendo 64 e i giochi già visti, alla fine da segnalare rimangono solo ***Motor Mash***, un clone di ***Micro Machines*** davvero interessante, ***Match Day 3*** (a dispetto della grafica spartana, è alquanto divertente da giocare), ***Lucky Luke***, un'avventura basata sul popolare fumetto e ***Total Drivin'***, ennesimo *racing game* "alla ***Ridge***". Per finire *shout outs* a ***Masters of Teras Kasi*** (LucasArts), picchiaduro 3D - scarso - basato sull'universo di Guerre Stellari, ***Burger Burger*** (SunSoft), totalmente giapponese, ***Croc*** (Fox), *platform* 3D nei negozi in questi giorni, ***Dead Ball Zone*** (Rage), il solito titolo ispirato a *Rollerball*, ***Dodgem Arena*** (Project 2), una sorta di ***WipEout*** su hovercraft, ***Tennis Arena*** (Ubisoft), simulazione sportiva con alcuni personaggi assolutamente demenziali, ***Fun Dazzle Magic Land*** (Team 17), ***The Fifth Element*** (Kalisto), *straight from the movie*, ***Pax Corpus*** (Cryo), ennesimo clone di ***Tomb Raider***, e ***Rampage World Tour*** (GT Interactive), versione riveduta e corretta di un celebre coin-op di un sacco di anni fa.

CONSTRUCTOR (ACCLAIM)

GRAND THEFT AUTO (BMG)

CONCLUDENDO...

Come avete potuto leggere, i titoli in preparazione per la console Sony sono numerosissimi: è innegabile che l'*ECTS* stia assumendo sempre più importanza in ambito mondiale e molte case approfittano della fiera europea per presentare quei titoli che, per un motivo o per l'altro, non hanno potuto mostrare all'*E3* di Atlanta. Cos'altro possiamo aggiungere? Gli *highlights* della tregiorni fieristica sono stati senza dubbio ***Test Drive 4*** (EA), ***Messiah*** (Shiny), le ragazze allo stand Eidos (*again*), Antonio Farina (Milestone), uno dei pochi a tenere alta la bandiera italiana in ambito videoludico, e gli Abba che si sono esibiti al party indetto da Sony. Fischi e spernacchi a Nintendo e Sega per la figura barbina (Sega, per la cronaca, ha preferito non allestire nemmeno uno stand all'*ECTS*) e ai bar della fiera, che non servivano birra alla spina prima di mezzogiorno. *That's it*.

SIMONE CROSIGNANI

Spazioin

SOFTWARE MULTIMEDIA GAMES

DISPONIBILITA' GADGETS

MODELLINI - VIDEOCASSETTE - CARDS - FUMETTI - RANMA - DRAGONBALL - SAILORMOON - GUNDAM - MAZINGA - GOLDRAKE

SONY PLAYSTATION CENTER

PlayStation

PLAYSTATION PAL

- CASTLEVANIA
- V. RALLY
- WARCRADT II
- MICROMACHINES V3
- INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER
- CONTRA
- SOUL BLADE
- VANDAL HEARTS
- INDIPENDANCE DAY

PLAYSTATION JAP

- BUBHIDO BALDE
- DRACULA X
- FINAL FANTASY
- RAGE RACE
- SAMURAI SHODOWN II
- 5 FIGHTER ZERO II
- WINNING ELEVEN 97

OFFERTE

- TOSHINDEN 3
- STREET FIGHTER ALPHA 2

PAL VERSION 289.000 LIRE

ACCESSORI PSX

- BORSA + PAD + MEMORY CARD
- HYPER BLASTER
- LIGHT GUN WENGER
- MEMORY CARD 120 BLOT
- MEMORY CARD 360 BLOT
- PAD COMPATIBILE ROSSO
- PAD ORIGINALE
- PAD KASON
- PROLUNGA PAD
- RECABLE
- SCART CABLE
- VOLANTE MAD CATZ

DISPONIBILTÀ PER RIVENDITORI

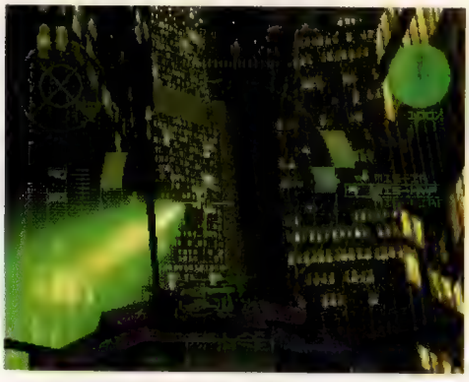
Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari

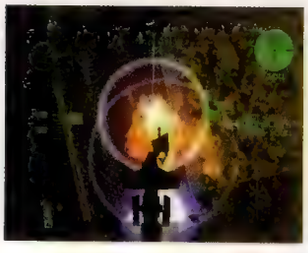
SONY PLAYSTATION
UNIVERSALE
L. 389.000

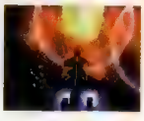
UNIVERSALE + GIOCO
L. 489.000

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

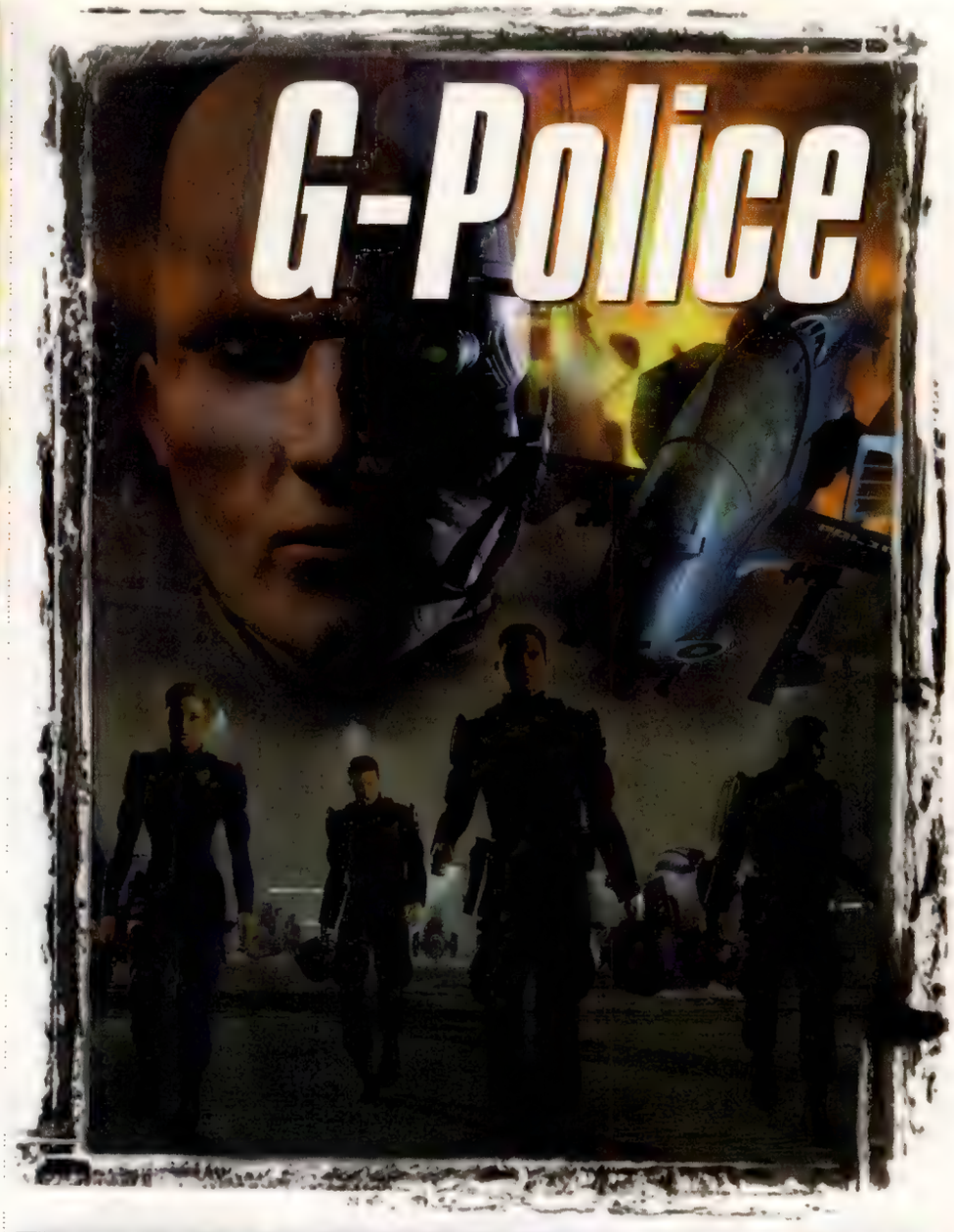
Spazioin via Roma, 39 - 00040 Pomezia Roma Tel. 06/ 91143621 (18 linee r.a.) Fax. 06/91143600
e-Mail: spazioin@programatic.it - Internet: http://www.programatic.it/spazioin







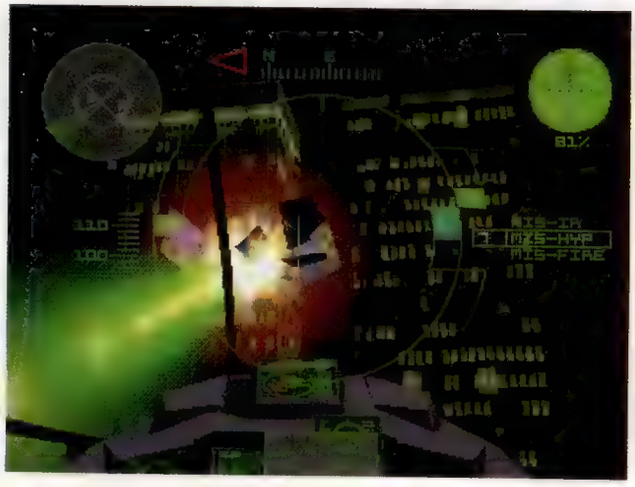
G-Police

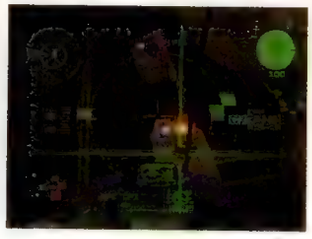


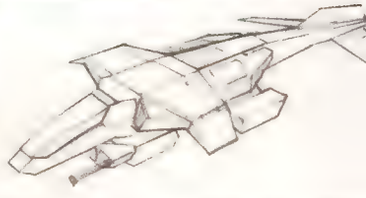
Se soffrite di vertigini, non guardate in basso. Meglio ancora, lasciate perdere G-Police.

G-Police **è un intenso ed emozionante sparatutto tridimensionale che si svolge tra i grattacieli di futuristiche megalopoli. L'ultima produzione Psygnosis mette in scena una Terra duramente provata da un'interminabile crisi energetica.**

Nel 2097 le risorse del pianeta sono prossime all'esaurimento tant'è che le speranze della razza umana dipendono ormai dalle colonie spaziali. Ma anziché unire gli sforzi, potenti multinazionali danno inizio a un conflitto interplanetario per assicurarsi il dominio del sistema solare. Per evitare la ribellione delle colonie - che reclamano con sempre maggiore veemenza l'indipendenza dalla madrepatria - la coalizione delle forze governative terrestri crea un corpo speciale di polizia, la *G-Police*. L'azione si svolge su Calisto, una delle lune di Giove nonché colonia terrestre tra le più turbolente. Nel panni del cadetto Jeff Slater – nessuna parentela col più celebre Christian – dovrete mantenere l'ordine e nel contempo risolvere il mistero della morte di vostra sorella. A bordo di un AG60 Havoc, un elicottero ultra sofisticato, dovrete sorvegliare attentamente le strade della città virtuale ed essere pronti ad

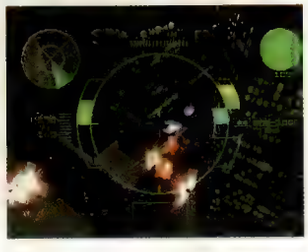






Titolo : G-Police
Casa : Psygnosis
Uscita : Novembre
N° Giocatori: 1
Genere : Sparatutto

ingaggiare combattimenti spettacolari. Il vostro compito spazia dal pattugliamento delle città per matenere l'ordine all'assalto diretto contro milizie terroristiche disposte a tutto pur di guadagnare l'autonomia dalla Terra. A metà tra *Blade Runner* e *Tuono Blu*, ***G-Police*** è il primo simulatore di volo *arcade* che ci permette di sorvolare scenari ad alta densità di popolazione, facendo lo slalom tra grattacieli, ponti, veicoli di trasporto urbano e altro ancora. *G-Police* è suddiviso in cinque scenari principali, a loro volta articolati in trentacinque missioni. Il demo giocabile visto a Londra ci ha positivamente impressionato per il *gameplay* furioso e per l'incredibile grafica tridimensionale. Gli scenari, interamente poligonali, sono riccamente definiti e gli spettacolari effetti di luce esaltano le potenzialità del 32-bit Sony come pochi altri titoli finora. Il controllo dell'Havoc è istintivo: l'elicottero è molto manovrabile e risponde benissimo alle sollecitazioni grazie al nuovo pad analogico.Le differenti visuali consentono di seguire i combattimenti da ogni angolazione possibile e immaginabile. L'azione è accompagnata da scene animate in *full motion video* di grande impatto. *G-Police* include livelli di difficoltà di carattere progressivo e sezioni di pratica. Non è purtroppo contemplata l'azione simultanea per due *players* umani.

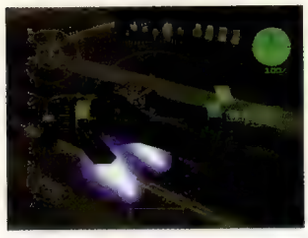


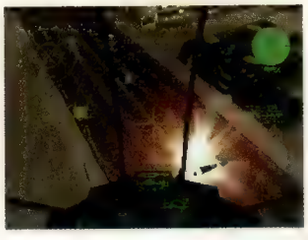
DIETRO ALLA TRAMA DI G-POLICE SI CELA IL LAVORO DI UNO SCENEGGIATORE PROFESSIONISTA. STATE PUR CERTI CHE NON MANCHERANNO I COLPI DI SCENA.

G-SHOCK

L'Havoc è equipaggiato con una serie di armi devastanti, come il cannone Vulcan o il laser al plasma capace di fondere anche le corazze più resistenti. Il cannoncino spara dieci colpi da 30 mm al secondo. Per facilitare le cose, ogni decimo colpo sparato è accompagnato da un razzo tracciante che illumina la traiettoria dei colpi. Interessanti anche i missili ad alto potenziale dirompente che proseguono la loro corsa anche dopo aver colpito un primo bersaglio, per poi esplodere in un migliaio di schegge. E' persino possibile sparare fino a otto missili contemporaneamente grazie ad un apposito *booster*. Il "grappolo" di missili è particolarmente utile quando si tratta di spazzare via una formazione di velivoli nemici. Non va infine dimenticata la super bomba da una tonnellata in gradi di radere al suolo interi palazzi. Man mano che si prosegue nel gioco è possibile raccogliere e utilizzare altre armi. Dovete fare particolare attenzione a non colpire i civili: ricordatevi che siete dei tutori dell'ordine e non dei maniaci sanguinari. L'Havoc può restare sospeso in aria grazie ai potenti retrorazzi. Questo vi consente di colpire l'obiettivo praticamente da fermi. Il meccanismo è stato pensato per sfruttare le caratteristiche del nuovo pad analogico che è dotato di due *controller*: con quello di sinistra pilotate il mezzo, con quello di destra potete sparare (ritroveremo la stessa formula in ***Fly by Ware*** di Shiny). Il sistema di puntamento è facilitato dall'inquadratura variabile da uno speciale mirino che misura in tempo reale la distanza che vi separa dal bersaglio. Psygnosis punta moltissimo su *G-Police* per la stagione natalizia e non c'è dubbio che il gioco abbia tutte le carte in regola per diventare un nuovo *best-seller*.

IL CANNONE AL PLASMA SI CARICA COME IL BEAM DI R-TYPE E HA UNA POTENZA DISTRUTTIVA SUPERIORE A QUELLA DI QUALUNQUE MISSILE.





IL PERICOLO NON VIENE SOLO DAL CIELO: TENETE COSTANTEMENTE D'OCCHIO ANCHE LE VIE CITTADINE, PERCHÉ I TERRORISTI HANNO A DISPOSIZIONE ANCHE CINGOLATI.

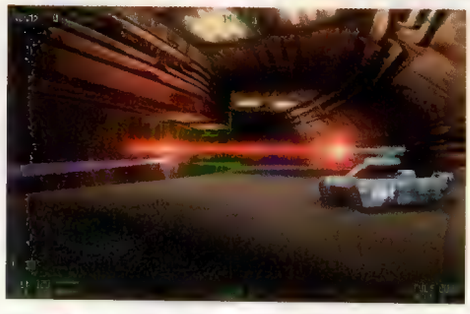
IL RIVALE: SHADOW MASTER

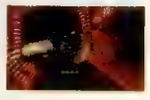
Sviluppato da Tales 2 per Psygnosis, ***Shadow Master*** rappresenta l'alternativa *fantasy* di ***G-Police***. Sparatutto in soggettiva di grande spessore grafico (non a caso i programmatori si sono ispirati alle opere del grande disegnatore Rodney Matthews), ***Shadow Master*** combina la dinamica frenetica dei *blast'em up* dell'ultima generazione con elementi strategici. Il compito che ci spetta è abbattare la dittatura tecnofascista che ha ridotto il pianeta e i suoi abitanti a un'aberrazione biomeccanica. Per farlo dovremo distruggere sistematicamente i mostri grazie alla potenza di fuoco del nostro veicolo da combattimento. ***Shadow Master*** include sette livelli, sedici differenti missioni ed è previsto per la fine di novembre. La versione presentata a Londra, completa al 60%, ci ha colpito per la qualità degli effetti di illuminazione e per la varietà dei nemici che affronteremo in battaglia (dragoni, aracnidi giganti, piante carnivore etc.) Date un'occhiata a queste spettacolari pix e continuate a seguirci per saperne di più.

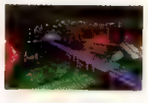
Rifatevi gli occhi: avete di fronte uno dei titoli PlayStation più attesi dell'anno.

Forsaken

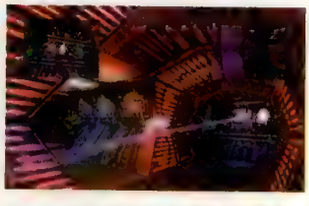
Forsaken è il frutto della collaborazione tra Acclaim - gigante del divertimento elettronico in gravi difficoltà economiche - e Probe, etichetta inglese di Crydon passata dalla popolarità *mainstream* delle conversioni di *Mortal Kombat* al semplice gregariato (alleviato solo dal successo di *Die Hard Trilogy* per Fox Interactive). Lo sparatutto tridimensionale è quindi investito del compito di rilanciare il ruolo dei due soggetti sulle scene videoludiche internazionali. Gli ingredienti per fare centro ci sono tutti: grafica spettacolare, azione frenetica, ambientazioni futuristiche e quelle atmosfere hi-tech che fanno tanto trendy. Il *gameplay* di *Forsaken* mixa *WipEout 2097* a *Tunnel B1*, il sottovalutato *shooter* di Neon. L'azione si svolge in un apocalittico ventunesimo secolo. Un terrificante conflitto nucleare ha raso al suolo le principali metropoli mondiali e ha costretto i sopravvissuti a ritirarsi nelle profondità della Terra (avete presente *Il Dottor Stranamore* di Kubrick?). La fine della civiltà ha coinciso con l'affermazione della legge del più forte e della violenza. Bande di mercenari motorizzati dettano legge nell'*underground*, distruggendo chiunque tenti di fermarli. Il giocatore veste i panni di uno di questi centauri teppisti e pilota un sofisticato mezzo di combattimento (definito *hoverkbike*) all'interno delle città sotterranee, alla ricerca di futili ricchezze e gloria spazio-temporalmente compressa. A questo punto, risulta chiaro che l'autentico ispiratore di ***Forsaken*** è sicuramente quel ***Descent*** che su PlayStation ha già trovato almeno un paio di incarnazioni. Rispetto allo *shoot'em up* di Interplay, ***Forsaken*** si distingue per una cosmesi semplicemente spettacolare e per l'ottima fluidità dell'azione. L'*engine* del gioco, sviluppato *ex novo* da Probe, è uno dei punti di forza del prodotto. I piloti dei veicoli futuristici schizzano a tutta velocità per i corridoi metallici, evitando ostacoli e colpi nemici con grande agilità. Il *frame rate*, almeno nella versione demo che abbiamo ricevuto, è molto elevato. Al pari di ***WipEout*** sono presenti differenti team di mercenari, ognuno caratterizzato in modo specifico.



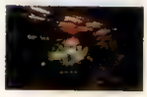


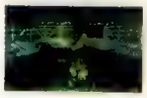


Segnaliamo inoltre la presenza di ben 25 armi differenti, tra cui missili a ricerca di calore, mine, cannoni laser. A questi si aggiungono decine di *power-up* disseminati nei quindici livelli del gioco. Lo stile grafico delle varie ambientazioni varia considerevolmente da una sezione all'altra. Man mano che si prosegue, l'elemento strategico assume un ruolo sempre più importante, anche se la componente arcade resta dominante. La versione PlayStation, prevista per Natale, di ***Forsaken*** conterrà un'opzione di gioco simultaneo a due attraverso *split-screen* in otto arene dedicate. Davvero promettente.



Il nuovo progetto di Probe mixa **Descent** *a* **WipEout 2097***: un cocktail videoludico da bere tutto d'un fiato.*



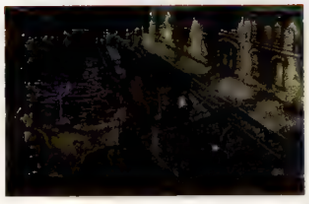


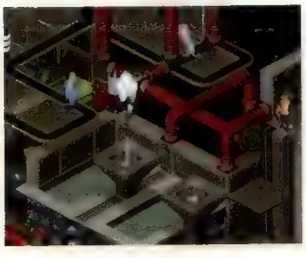
Titolo : **Forsaken**
Casa : **Acclaim**
Uscita : **Dicembre**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Sparatutto**

Speciale Avventure

Sul fronte delle avventure, la nuova stagione ludica Sony offre sostanzialmente *sequels, sequels* e ancora *sequels*. Psygnosis propone *Broken Sword: The Smoking Mirror* e *DiscWorld 2*, mentre Adeline/ Electronic Arts ha in cantiere nientepopodimeno che *Little Big Adventure 2*. Tutti e tre dovrebbero venire tradotti e/o doppiati in lingua italiana.

Il titolo che ci ha maggiormente impressionato durante la manifestazione londinese è ***Broken Sword 2***, diretto ancora una volta da Revolution Software. Le vicende narrate, o meglio, interagite, si svolgono circa sei mesi dopo la soluzione dell'enigma dei Templari della prima avventura. Nei panni di George Stobbart, un turista americano in visita a Parigi, finiamo per essere coinvolti, nostro malgrado, in un losco traffico di stupefacenti. Nel prologo dell'avventura, la nostra fidanzata Nico, una giornalista, viene misteriosamente





LITTLE BIG ADVENTURE 2 ***RIPROPONE IL MEDESIMO IMPIANTO GRAFICO ISOMETRICO DEL PRIMO EPISODIO.***

rapita. Durante la prigionia, Nico verrà a conoscenza dei piani della malvagia organizzazione criminale, che prevedono, tra le altre cose, l'evocazione di un'antica divinità Maya che darà inizio all'Apocalisse. Insieme a George e a Nico avremo l'opportunità di visitare Parigi, Londra, Marsiglia, i Caraibi e Quaramonte, nell'America Centrale, scoprendo man mano i tasselli dell'intricato *puzzle*. In ***Broken Sword 2*** sarà possibile controllare sia George sia Nico e interagire con oltre settanta differenti personaggi, tra cui Andre Lobineau, improvvisato *boyfriend* della bella Nico e il Professor Oubie, un archeologo che aiuterà i due a risolvere il mistero della civiltà scomparsa dei Maya. Ritroveremo anche vecchie conoscenze come Mrs. Henderson e l'ispettore Moue. In termini grafici, ***Broken Sword 2*** offre miglioramenti a sensibili quali l'*alpha-blending*, usato per ridurre l'effetto di seghettatura dei personaggi e quello di "scollamento" dal fondale. L'uso delle trasparenze e delle ombreggiature, inoltre, ha consentito di creare scenari molto realistici. I piani a scorrimento parallattico sono presenti in numero maggiore rispetto al primo episodio, per accrescere il senso di profondità. Il sistema di controllo è stato ulteriormente semplificato. Vi sono tre icone che rappresentano rispettivamente una freccia, una bocca e un mano. La prima serve a interagire con oggetti e personaggi (ad esempio, per aprire una porta, attivare un meccanismo etc.), la seconda per comunicare e la terza per evidenziare gli oggetti che possono essere raccolti oppure per indicare le uscite dalle varie locazioni. Anche il secondo episodio supporta il *mouse* Sony. ***Broken Sword 2*** è previsto per la fine di ottobre, quindi contiamo di recensirlo quanto prima.

DiscWorld 2 è stato invece sviluppato da Perfect Entertainment ed è previsto per la fine di novembre. L'avventura si basa ancora una volta sulle trovate del geniale Terry Pratchett. La nuova incarnazione offre una dozzina di personaggi inediti, scenari bizzarri e il *gameplay* esilarante del primo episodio. Oltre 30.000 disegni originali realizzati da cinquanta artisti professionisti. Trama originale e divertente ed effetti di gran classe come dissolvenze, zoom e pannelli. Commenti polifonici e interfaccia intuitiva. Ritroviamo il simpatico Twinsen, protagonista di *Little Big Adventure*, anche nel

seguito, intitolato ***Twinsen's Odyssey: LBA 2***. Il maghetto più bizzarro dell'universo videoludico creato dal geniale Frederick Raynal è pronto ad intraprendere una nuova missione per salvare il mondo di Twinsum dalla minaccia del malefico Dark Monk. La ricerca prevede l'escursione su due differenti pianeti e l'interazione con oltre duecento differenti personaggi. Data di uscita: primi mesi del '98. Dal punto di vista grafico, in tutti e tre i giochi è stata rispettata la struttura originale, limitandosi a migliorare animazioni e interfacce.

COME NEL PRIMO EPISODIO, ANCHE IN **BROKEN SWORD 2** ***I PROTAGONISTI NON SONO SUPER EROI, MA INDIVIDUI ORDINARI CHE SI RITROVANO COINVOLTI IN INTRIGHI INTERNAZIONALI.***

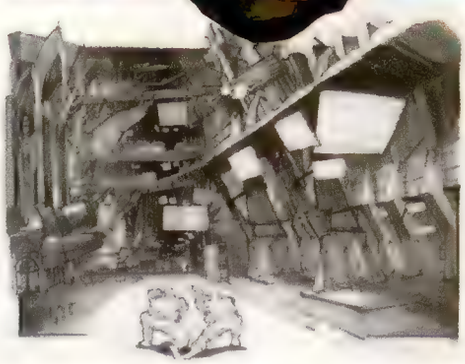
ALCUNE IMMAGINI DI **DISCWORLD 2,** ***LA CUI USCITA È PREVISTA PER LA FINE DI NOVEMBRE.***

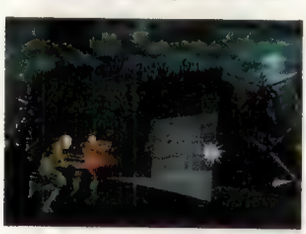
Come avrete già capito da queste foto, **Apocalypse** *segna una svolta nella carriera di* **Bruce Willis**, *in quanto finalmente il suo nome non verrà associato a morti, distruzioni ed esplosioni...*

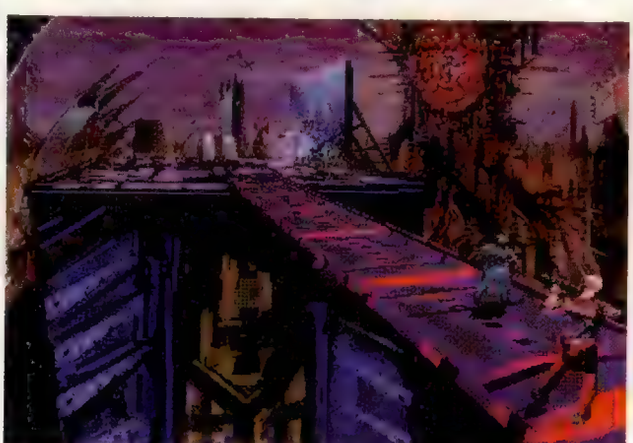
Apocalypse

Apocalypse è uno spettacolare *action game* 3D intepretato dal grande Bruce Willis, o meglio, da un alter ego digitale che si muove e parla come il popolare attore americano. Il gioco ci proietta in un futuro apocalittico in cui scienza e religione si combattono nel nome di una più alta e suprema verità.

A capo della più potente setta religiosa c'è il Reverendo, un falso e folle profeta che ha fuso assieme le due differenti filosofie per acquisire un potere senza limiti. Il Reverendo ha sfruttato gli ultimi ritrovati in campo nanotecnologico per dare un corpo ai quattro Cavalieri dell'Apocalisse della tradizione biblica: Morte, Malattia, Bestia (che rimpiazza Carestia) e Guerra. I quattro partono per la loro crociata di conquista e devastazione, terrorizzando gli esseri umani e sottomettendolo al loro potere. Spetterà ovviamente a voi fermare il Reverendo e porre fine alla sua velleitaria megalomania.



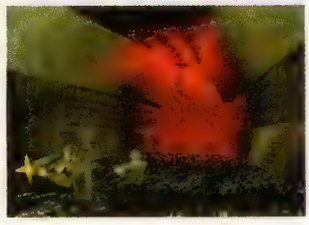




La componente grafica è forse l'aspetto più sorprendente di *Apocalypse*: il gioco possiede un impianto isometrico di splendida fattura. Il giocatore è libero di muoversi liberamente negli scenari tridimensional-poligonali che includono fabbriche, cimi-

Titolo : **Apocalypse**
Casa : **Activision**
Uscita : **Novembre**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Azione**

teri e altissimi grattacieli. Il giocatore controlla direttamente Kid, mentre Willis assume il ruolo di Terry Kincaid, che durante il gioco vi copre costantemente le spalle. Il personaggio interpretato da Willis è caratterizzato da *routines* d'Intelligenza Artificiale che lo spingono a intervenire effettivamente nel gioco solo quando l'azione si fa veramente dura. Se vi comporterete bene in battaglia, il suo contributo sarà limitato, viceversa nei momenti di difficoltà Bruce/Terry accorrerà in vostro soccorso. Per la maggior parte del gioco, il personaggio è ripreso da dietro, ma le visuali variano costantemente al fine di accrescere la spettacolarità dell'azione e assimilare l'esperienza ludica a quella cinematografica. Una telecamera virtuale seleziona automaticamente visuali in soggettiva, in terza persona distanziata, a pannello, e così via. Un secondo aspetto molto interessante di ***Apocalypse*** è il cosidetto *Activation*, un sofisticato sistema grafico che consente di miscelare assieme le tradizionali animazioni in *key-frame* (usate, per esempio, nei cartoni animati) con

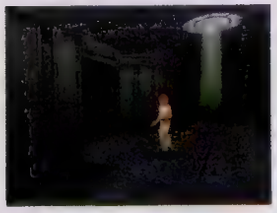


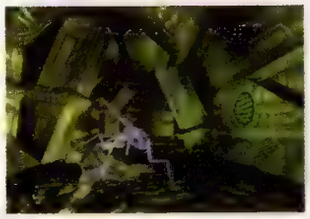
UN TITOLO DAVVERO APOCALITTICO; UN PO' COME IL RITARDO ACCUMULATO DAI PROGRAMMATORI DEL GIOCO...

tecniche più sofisticate come il *motion capture*. Il risultato è un movimento fluido e realistico dei vari personaggi che sembrano dotati di vita propria sullo schermo. *Activation* si interfaccia direttamente con l'*engine* dell'Intelligenza Artificiale per assicurare un'azione senza pause e reazioni realistiche di fronte a determinate situazioni. L'azione comincia nelle strade fetide di una città futuristica. Il nostro eroe verrà presto attaccato da gang criminali che dovremo spazzare via a colpi di laser. Abbondano le armi: fucili al plasma, granate, lanciamissili, lanciafiamme. ***Apocalypse*** ha subito innumerevoli ritardi, ma Activision assicura che il gioco sarà nei negozi prima di Natale.

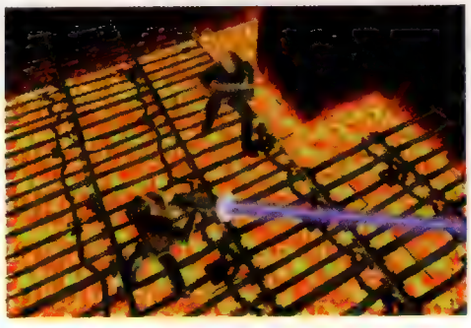
L'ALTERNATIVA: THE FIFTH ELEMENT

Dai programmatori di ***Nightmare Creatures***, i francesi Kalisto, arriva il *tie-in* ispirato al nuovo film di Besson interpretato da Bruce Willis e dalla splendida Milla Jovovich, *Il Quinto Elemento*. *Action* tridimensionale sulla falsariga di ***Tomb Raider, The Fifth Element*** riprende le situazioni e i personaggi del film. Il tassista spaziale Korben Dallas e Leeloo si ritroveraano invischiati in un'avventura più grande di loro. Il giocatore può controllare uno dei due personaggi e tentare di recuperare i cinque elementi mancanti che assicurano stabilità all'intero universo. Quindici livelli di azione tridimensional-poligonale. ***The Fifth Element*** è previsto per la fine di novembre.





PRIMA CHE INIZIATE A SCRIVERE IN MASSA... NO, NON C'È DEMI MOORE NEL GIOCO. PURTROPPO.



BRUCE WILLIS PARLA!

E' stato l'ultimo boy scout, è morto duramente per ben tre volte, ha letto un sacco di letteratura pulp, possiede un esercito di dodici scimmie e accetta appuntamenti al buio. Questo è Bruce Willis. O almeno, l'immagine che ci siamo fatti dell'ultimo grande eroe hollywoodiano. In occasione del party ufficiale per la presentazione di *Apocalypse*, gli abbiamo rivolto un paio di domandine...

Cosa ti ha attratto maggiormente di *Apocalypse*?
"Parecchie cose. Per cominciare, io stesso sono una specie di fanatico dei videogiochi. Ho deciso di partecipare direttamente alla produzione di *Apocalypse* perché, per la prima volta, è disponibile una tecnologia capace di riprodurre le *performance* recitative senza impoverirle sostanzialmente. Prima di cominciare questo progetto, mi sembrava una buona idea diversificare un po' il mio lavoro e dopo aver visto i risultati, sono convinto sia stata un'ottima idea."

Il tuo ruolo non è limitato al mero supporto vocale, vero?
"No: ho partecipato direttamente all'azione grazie a una speciale tuta munita di trecentomiliardi di sensori che ha trasferito su una *workstation* i miei movimenti e le mie fattezze prima di riprodurli nel gioco. Ho speso qualche settimana in uno studio cinematografico in California insieme a John (*Spinale, game designer di Apocalypse, ndt*) e direi che il risultato è ottimo."

Recitare in un videogioco è stato più difficile rispetto ai film "veri"?
"No, anzi mi sono divertito parecchio. In alcuni momenti, comunque, è stata una vera e propria sfida. Ma recitare non è poi così differente dal raccontare una balla e in questo sono un vero mago..."

Ti preoccupa la violenza nei videogiochi?
"L'unico tipo di violenza mediale che mi infastidisce è quella reale o che passa in televisione ogni sera, in prima serata. La mia idea è che la violenza sia un po' come il veleno. Se lo prendi in piccole dose, poco per volta, poi diventi immune."

Hai mai giocato alla versione PlayStation di *Die Hard Trilogy*?
"Sì e non è niente male, ma in Apocalypse il numero di morti su schermo sarà un po' più alto..."

Credi che la recitazione virtuale prenderà piede nei prossimi anni?
"Se *Apocalypse* otterrà il successo che prevedo, non mi sorprenderebbe se altri attori cominciassero a interessarsi ai videogiochi..."

Lasceresti giocare i tuoi figli ad *Apocalypse*?
"*Yeah*. La mia figlia più grande gioca spesso con i videogames."

Cosa hai provato vedendo il tuo alter ego digitale sullo schermo?
"E' stato massivo. Stiamo parlando di tecnologia tridimensionale, hai presente, non bitmap piatto e poco ispirato. I videogiochi si sono evoluti in modo incredibile negli ultimi anni e credo presto vedremo cose veramente incredibili."

Quante possibilità ci sono che *Apocalypse* diventi un film?
"Effettivamente è possibile. Stiamo già negoziando l'eventualità di farne un lungometraggio."

Prevedi di partecipare a progetti analoghi in campo videoludico prossimamente?
"Credo di sì. Mi sono trovato bene con i tipi di Activision, quindi credo che continuerò a lavorare con loro anche in futuro. Per altro, la possibilità di trarre film dai videogiochi rende l'esperienza doppiamente interessante."

Secondo alcuni attori, recitare in forma virtuale è un rischio per la carriera e questo spiega perché fino a oggi siano relativamente pochi i videogiochi che vantano delle autentiche star nel loro "cast". Cosa ne pensi?
"Alcuni lo definiscono un "rischio", io lo definisco "massivo". Sono uno che accetta le sfide per natura. Cribbio, persino attraversare la strada è rischioso. Cosa dovremmo fare? Restare tappati in casa tutto il giorno?"

Cosa ti aspetta ora, Bruce?
"Beh, prevedo di tostare dalle trenta alle quaranta persone prima di mezzanotte e sono un po' in ritardo sulla tabella di marcia, quindi se non vi dispiace, devo andare a recuperare il tempo perso..."

GAME START
World Wide Videogames Group

GAME START BASE
Via Bonacini. 59/61 41100 Modena
059/37.09.67 R.A.

ECCO I NOSTRI RIVENDITORI SERVITI SU UN
PIATTO D' ORO

W.W.V.G. Game Start WorldWide Video Game Group
Tel. - Fax 059/27.02.10
Disponibile listino rivenditori

GAME START - MODENA
Via Bonacini, 59/61 41100
059/37.09.67
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

GAME START
REGGIO EMILIA
Via De Gasperi 31 C
C.Comm. Europa 0522/33.41.51
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

CONSOLE PLANET
FERRARA
P.le dei Giochi 45/47
0532/77.13.15

CONSOLE PLANET

PROSSIMA APERTURA
NUOVO PUNTO
VENDITA A MODENA
Via della Pace angolo
Via G. Guarini

MENU' PLAYSTATION PAL VERSION

4-4-2	75.000
A IV EVOLUTION	95.000
ACTUA GOLF 2	95.000
ACTUA SOCCER	45.000
ACTUA SOCCER 2	TEL.
ACTUA SOCCER : C. EDITI.	89.000
ADIDAS POWER SOC. 97	89.000
ADVENTURE OF LOMAX	89.000
AGILE WARRIOR	79.000
AIR COMBAT	45.000
ALIEN TRILOGY	55.000
ANDRETTI RACING	75.000
AREA 51	95.000
ATARI COLLECTION	TEL.
BATTLE STATION	95.000
BATTLESPORT	89.000
BLAM MACH. HEAD	69.000
BLAZIN DRAGON	69.000
BROKEN SWORD	95.000
BUBBLE BUBBLE 2	TEL.
BUST A MOVE 2	55.000
BUSTER BROS COL.	TEL.
CARNAGE HEART	69.000
CASTLEVANIA : DRACU. X	99.000
CHAMP.SHIP MAN.	TEL.
CHESSMASTER 3D	85.000
CHRONIC. OF THE SWOR.	89.000
CITY OF LOST CHIL.	89.000
COMMAND & CONQUER	89.000
COOL BORDER	85.000
CRASH BANDICOOT	95.000
CROCK	TEL.
CRUSADER NO REMORSE	75.000
CRYPT KILLER	95.000
DARKLIGHT CONFL.	85.000
DARKSTALKER	69.000
DAVIS CUP TENNIS	75.000
DESCENT	79.000
DESCENT 2	99.000
DESTRUC. DERBY 2	89.000
DIE HARD TRILOGY	89.000
DRAGON BALL Z : L. B.22	95.000
EARTHWORM JIM 2	79.000
FANTASTICI QUATTRO	89.000
FIFA 97	89.000
FIGHTIN FORCE	TEL.
FINAL DOOM	89.000
FORMULA 1	89.000
FORMULA 1 97	TEL.
G-POLICE	TEL.
GRID RUN	79.000
GUNSHIP	95.000
HARD BOILED	75.000
HARDCORE 4x4	89.000
HEBEREKE POPOIT.	79.000
HEXEN	75.000
HYPER MAT. TENNIS	89.000
INCREDIBLE HULK	79.000
INDIPENDENCE DAY	89.000
INT SUPERSTAR SOC. DEL.	79.000
INT. SUPERSTAR SOC. PRO	99.000
JET RIDER	85.000
JONAH LOMU RUGB.	99.000
JURASSIC PAR. LOST WOR.	95.000
KING OF FIGHT. 95	79.000
KING'S FIELD	79.000
LIFEFORCE TENKA	95.000
LITTLE BIG ADVENT.	95.000
LOADED	39.000
MEGAMAN X 3	89.000
MICROMACHINES V3	89.000
MOTO RACER	TEL.
NAMCO MUSEUM V.1	89.000
NAMCO MUSEUM V.2	89.000
NAMCO MUSEUM V.3	89.000
NAMCO MUSEUM V.4	79.000
NAMCO MUSEUM V.5	TEL.
NAMCO SO. : PRIME GOAL	79.000
NAMCO TENNIS	89.000
NANOTEK WARRIOR	79.000
NBA IN THE ZONE 2	79.000
NBA JAM EXTREME	79.000
NBA LIVE 97	89.000
NEED FOR SPEED 2	95.000
NHL 97	89.000
NHL FACE OFF 97	79.000
NHL POWERPLAY	85.000
ODD WORLD : ABB'S ODIS.	TEL.
ONSIDE SOCCER	69.000
OVERBLOOD	95.000
OVERBOARD	89.000
PANDEMONIUM	89.000
PANZER GENERAL	69.000
PARAPPA THE RAP.	75.000
PENNY RACER	85.000
PGA TOUR GOLF 97	95.000
PHILOSOMA	79.000
PITBALL	79.000
PLAYER MANAGER	95.000
PORSCHE CHALLE.	75.000
PREMIERE MANA. 98	TEL.
PRO PINBALL	85.000
RAGE RACER	95.000
RAGIN SKIES	79.000
RALLY CROSS	79.000
RAPID RACER	TEL.
RAY TRACERS	79.000
RAYMAN	55.000
RAYSTORM	79.000
RESIDENT EVIL	95.000
RIDGE RACER	39.000
RIOT	85.000
ROAD RASH	49.000
ROSCO MC QUEEN	95.000
SAMURAI SHODO. III	79.000
SENTIENT	95.000
SHELLSHOCK	45.000
SLAM SCAPE	75.000
SOCCER 97	79.000
SOUL BLADE	95.000
SOVIET STRIKE	89.000
SPEEDSTER	85.000
SPIDER	85.000
STAR GLADIATOR	69.000
STAR WARS: REBEL ASS. II	75.000
STAR WARS: REBEL ASSAULT II + JOYPAD	89.000
STRA WARS: DARK FORC.	85.000
STREET FIGH. ALPH.	75.000
STREET RACER	79.000

PER TITOLI, CONSOLE e ACCESSORI NON IN ELENCO TELEFONARE.

DA NOI PUOI TROVARE INOLTRE VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI ACCESSORI e CONSOLE :
SUPERNINTENDO - NINTENDO 64 - SATURN - GAME BOY - PC CD.

CHEZ GAME START

GAME START
World Wide Videogames Group

VIENI A VISITARE IL NOSTRO SITO SU INTERNET

http://www.datas.it/gamestart

STRIKE POINT	89.000	FINAL FANTASY VII	145.000	ROCKMAN KART	69.000
SUIKODEN	95.000	FORMULA 1 97	TEL.	SAGA FRONTIER	125.000
SUPER PUZZLE FIGHT. X	75.000	NBA JAM EXTREME	49.000	SALAMANDER DEL.	135.000
SUPERSONIC RACE.	69.000	NEED FOR SPEED 2	65.000	SOUL EDGE	95.000
SWAGMAN	95.000	OGRE BATTLE	115.000	SPECTRAL TOWER	79.000
TEKKEN	45.000	PO ED	39.000	STRE. FIGH. EX PLU.	155.000
TEKKEN 2	95.000	PROJECT OVERKILL	59.000	STREET FIGH. ZERO	79.000
TEMPEST X3	79.000	RAGE RACER	79.000	TIM CRISIS + GUNC.	195.000
TEN PIN ALLEY	95.000	RESIDENT EVIL		TOBAL N° 2	135.000
THUNDERHAWK 2	59.000	DIRECTOR'S CUT	TEL.	TOSHINDEN 3	79.000
TOBAL N° 1	79.000	SPACE JAM	69.000	ULTRAMAN	75.000
TOKYO HIGHW. BAT.	79.000	SPIDER	49.000	VIRTUA HI RYU NO KEN	139.000
TOMB RAIDER	95.000	STREET RACER	55.000		
TOMB RAIDER 2	TEL.	TEN PIN ALLEY	55.000		
TOMB RAIDER 2	TEL.	TEST DRIVE OFF RO.	59.000		
TOSHINDEN	39.000	THE CROW	69.000		
TOTAL NBA 96	59.000	TWISTED METAL 2			
TOTAL NBA 97	79.000	WORLD TOUR	55.000		
TRANSPORT TYCO.	TEL.	VMX RACING	105.000		
TRASH IT	85.000	WILD ARMS	119.000		
TRUE PINBALL	55.000				
TUNNEL B1	69.000				
TWISTED METAL 2 :					
WORLD TOUR	79.000				
V RALLY	TEL.				
VANDAL HEART	99.000				
VICTORY BOXING	79.000				
VIEW POINT	79.000				
VR BASEBALL 97	99.000				
VR POOL95.000					
WARCRAFT 2	95.000				
WARHAMMER	95.000				
WILLIAMS ARCADE	69.000				
WING COMMAND. IV	69.000				
WIPE OUT	45.000				
WIPE OUT 2097	95.000				
X COM 2	89.000				
X KALIBURN	95.000				
XEVIOUS 3D	79.000				

MENU' PLAYSTATION USA VERSION

BATMAN FOREVER	59.000
CARNAGE HEART	55.000

MENU' PLAYSTATION JAP VERSION

ARMORED CORE	135.000
BUSHIDO BLADE	135.000
CHORO Q 2 (PENNY RA. 2)	109.000
COOL BORDER 2	129.000
DORAEMON 2	99.000
DRACULA X	135.000
DRAGON BALL Z GT (FINAL BOUT)	160.000
GALAXIAN 3	39.000
GHOST IN THE SHEL.	129.000
GUN BULLET	139.000
GUN BUL. + GUNCO.	189.000
GUNDAM ONE YEAR WAR	139.000
KING OF FIGHTER 96	139.000
METAL SLUG	139.000
METROPOLIT. HIGHW. BATT.	99.000
NAMCO 5	99.000
PARAPPA THE RAP.	119.000
RECIPROHEAT 5000	139.000
RESIDENT EVIL DIR. CUT	TEL.
RIDGE RACER	35.000

PIATTI SPECIALI ACCESSORI & CONSOLE

DESCRIZIONE	PREZZO
PLAYSTATION PAL	OFFERTA!!
PLAYSTATION UNIV.	OFFERTA
YAROOZE	TEL.
ANALOG JOYPAD SONY	59.000
BORSA + MEMORY + JOYPAD SONY	109.000
JOYPAD INTERACT	35.000
JOYPAD INTERACT SLOW & AUTOFIRE	45.000
JOYPAD SONY	45.000
JOYSTICK INTERACT PS ARCADE	89.000
MAD CATZ VOLANTE + PEDALIERA	145.000
MEMORY CARD SONY	39.000
MODIFICA UNIVERSALE	TEL.
MOUSE SONY	69.000
MULTITAP SONY	89.000
NEGCON	95.000
RF OUT SONY	59.000
RGB CABLE	35.000
SPECIALIZED JOYSTICK ASCIIWARE	129.000

KONSOLLE RAVENNA
Via Maggiore 85
0544/36.040
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

KONSOLLE

PRINTED PISTOIA
Via Bracciolini
0573/97.73.13

COMPUTER & CO. PRATO
Via Bisenzio a S. Martino 3B
0574/46.45.59

COMPUTER & CO.
DISTRIBUZIONE HARDWARE & SOFTWARE

DATO IL VARIARE DEI PREZZI E DELLE DATE DI USCITA IL LISTINO PUO' SUBIRE AGGIORNAMENTI INDIPENDENTI DALLA NS. VOLONTA.PER IL PREZZO PRECISO E PER SAPERE LE NOVITA' USCITE E IN USCITA VI INVITIAMO A TELEFONARE AI NOSTRI PUNTI VENDITA.

PROSSIMA APERTURA NUOVO PUNTO VENDITA A BOLOGNA

Progettazione grafica Main Street - MO - http://www.mainstreet.it

Test Drive 4

In Test Drive 4 i tracciati cittadini, come San Francisco e Washington DC sono stati ricostruiti basandosi sulla topografia originale.

Dopo il clamoroso flop di *The Need for Speed 2*, gli estimatori delle simulazioni di corsa realistiche hanno eletto *Porsche Challenge* a nuovo paradigma del genere, anche se la critica specializzata mantiene delle riserve. A rovesciare dal trono il *racing game* Sony ci prova Accolade, con il quarto episodio di una serie automoblistica storica, *Test Drive*. La nuova incarnazione è stata sviluppata dall'etichetta inglese Pitbull Syndicate, il cui quartier generale è situato a Sunderland, Inghilterra, in prossimità di Newcastle. Come abbiamo già avuto modo di rimarcare, l'intraprendente casa riunisce alcuni ex-programmatori Psygnosis. Presentato ufficialmente all'*E3* di Atlanta, il *racing game* è stato riproposto a Londra da Electronic Arts (in Italia sarà distribuito da CTO). Tecnicamente parlando, *Test Drive 4* include dieci vetture standard alle quali vanno sommate quelle selezionabili attraverso *cheat mode* (sette, stando alle ultime indiscrezioni). Come nelle simulazioni di football targate EA in cui sono affiancati team storici a formazioni recenti, ***Test Drive 4*** offre bolidi ultra-moderni e vecchie glorie del passato ("*muscle cars*"). A una splendida Corvette del 1997 fa da contrappeso il modello del 1969. A queste si aggiungono una Camaro 1969, una Chevelle del 1970, Pontiac GTO (1967), Shelby Cobra, Dodge Viper GTS (1998), Dodge Challenger, Dodge Charger, Plymouth Cuda 426, TVR 12-7, TVR Cerbera (1998) e Nissan 300ZX (1995). Il design dei bolidi a quattro ruote è delizioso persino se confrontato alla spettacolarità grafica del Boxster di ***Porsche Challenge***. Sei i tracciati disponibili, percorribili anche in senso contrario: San Francisco, USA; Lake District, Inghilterra; Alpi svizzere e italiane; Monaco di Baviera, Germania; Kyoto, Giappone e Washington, DC, USA.

I programmatori escludono – per il momento - la presenza dello *split screen*, privilegiando a questo il *link-up* (ma la decisione finale circa la sua presenza spetta a Sony, che potrebbe pronunciarsi in senso contrario). ***Test Drive 4*** includerà differenti visuali selezionabili in tempo reale dal giocatore. A questo proposito, vanno segnalate due "assenze" pesanti: la prima riguarda la visuale interna che include cruscotto e volante - vera marca di riconoscimento della serie di ***Test Drive*** - disponibile solo nella versione PC, per enfatizzarne l'aspetto simulativo rispetto a quello arcade. In secondo luogo, non è stata ancora inserita la possibilità di selezionare una visuale posteriore, con la telecamera rivolta verso i nostri diretti inseguitori (vedi ***Formula 1*** di Psygnosis, ad esempio). Manca anche l'utile specchietto retrovisore di ***Ridge Racer Revolution***. Non è chiaro se almeno una delle due soluzioni verrà implementata nella versione finale: secondo i programmatori, lo specchietto penalizzerebbe l'area di gioco riducendo la visibilità, mentre la possibilità di verificare la posizione dei diretti inseguitori per prevenire i sorpassi finirebbe per sacrificare l'elemento "sorpresa". La nostra ipotesi è che – al di là delle deboli giustificazioni di carattere ludico – sia la mancanza di tempo a condizionare i programmatori inglesi.

L'aereodinamica delle vetture assicura un realismo grafico di grande impatto visivo.

Titolo : **Test Drive 4**
Casa : **Accolade**
Uscita : **7 Novembre**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **Racing**

Cruisin' and Gunning

Il concept di ***Test Drive 4*** è semplicissimo: viene recuperata l'idea della *Cannonball Run*, la corsa più pazza e illegale degli Stati Uniti per creare un prodotto ludico fuori dagli schemi. ***Test Drive 4*** si basa sull'oliata formula dei *checkpoint*: in altri termini, la corsa è suddivisa in una serie di tappe da raggiungere in un tempo prestabilito. Riuscendo nell'obiettivo si viene premiato con secondi extra. ***Out Run docet***. Ogni tracciato includerà almeno quattro *checkpoint* e avrà una lunghezza media di dieci miglia, pari a sedici chilometri. Saranno necessari quindi almeno cinque minuti per completare ogni percorso. La varietà dei tracciati e l'alto livello di dettaglio aumenta il realismo e, nel contempo, il divertimento. Come nelle precedenti installazioni,

anche in *Test Drive 4* le forze dell'ordine ci daranno filo da torcere: se riescono a raggiungerci, è *game over*. Le gare si svolgono anche all'interno di metropoli congestionate dal traffico. A scanso di equivoci, segnaliamo che NON sarà possibile investire i pedoni: *Test Drive 4* non è un pallido clone di *Carmageddon*. In compenso potremo tamponare le auto della polizia e persino spingerle fuori dal tracciato. Tre le modalità di gioco previste sono: gara singola, torneo internazionale e sfida contro un avversario umano (tramite *link-up*). Gli effetti sonori sono davvero splendidi, mentre la colonna sonora techno-punk picchia di brutto e si ispira abbastanza palesemente alle ultime produzioni targate Prodigy e Chemical Brothers. Il trend è questo.

Condizioni climatiche e temporali variabili (vedi lo spettacolare effetto pioggia del livello *Lake District*) sono "di serie" e hanno un'influenza diretta sulle condizioni di guida. Le vetture schizzano a tutta velocità sui tracciati, ottimamente definiti. Il *pop-up* c'è, ma è ridotto al minimo (vedi *V-Rally*). Il punto di forza del gioco è sicuramente l'estrema fluidità dell'animazione. I programmatori non lo dicono, ma l'*engine* di *Test Drive 4* è – per certi versi – un'evoluzione fortemente ottimizzata di *Destruction Derby 2*. Il suo creatore è Michael Beston che, contrariamente a precedenti *report*, non è un estimatore di Michael Bolton.

Rispetto alle precedenti incarnazioni, i programmatori hanno ridotto il livello di realismo per enfatizzare la spettacolarità. L'influenza di *Destruction Derby 2*, in questo senso, è forte, anche se Pitbull Syndicate si affretta a chiarire che tecnicamente parlando, *Test Drive 4* è tutto un altro mondo. Il *gameplay* è caratterizzato da salti impossibili, ribaltamenti, corse folli su due ruote. Ma non mancano tocchi di classe come le luci dei freni che si accendono quando premete il pedale, pardon, il tasto del pad corrispondente. Oppure le scintille che riempiono lo schermo quando le vetture si tamponano lateralmente, per non parlare dei segni delle ruote lasciate sull'asfalto. Il danneggiamento delle auto, visibile su schermo, non ha una mera funzione estetica: scontri particolarmente violenti riducono le prestazioni dei bolidi, che in certi casi prendono addirittura fuoco.

Concludendo, con *Test Drive 4* Accolade vuole rilanciare la propria immagine e nel contempo svecchiare una saga storica ormai appannata. I dieci milioni di dollari investiti tra sviluppo e marketing sono significativi. Jim Barnett, presidente della casa americana, prevede vendite superiori al milione di copie. Il lavoro svolto da Pitbull Syndicate, in questo senso, appare già una vittoria: considerato mero *outsider* fino a qualche mese fa, *Test Drive 4* si presenta oggi come una delle simulazioni di corsa più promettenti della nuova stagione ludica PlayStation. L'uscita della versione PAL è prevista per il sette novembre prossimo, salvo ritardi dell'ultima ora: restate sintonizzati su queste pagine per un test su strada approfondito.

MBF

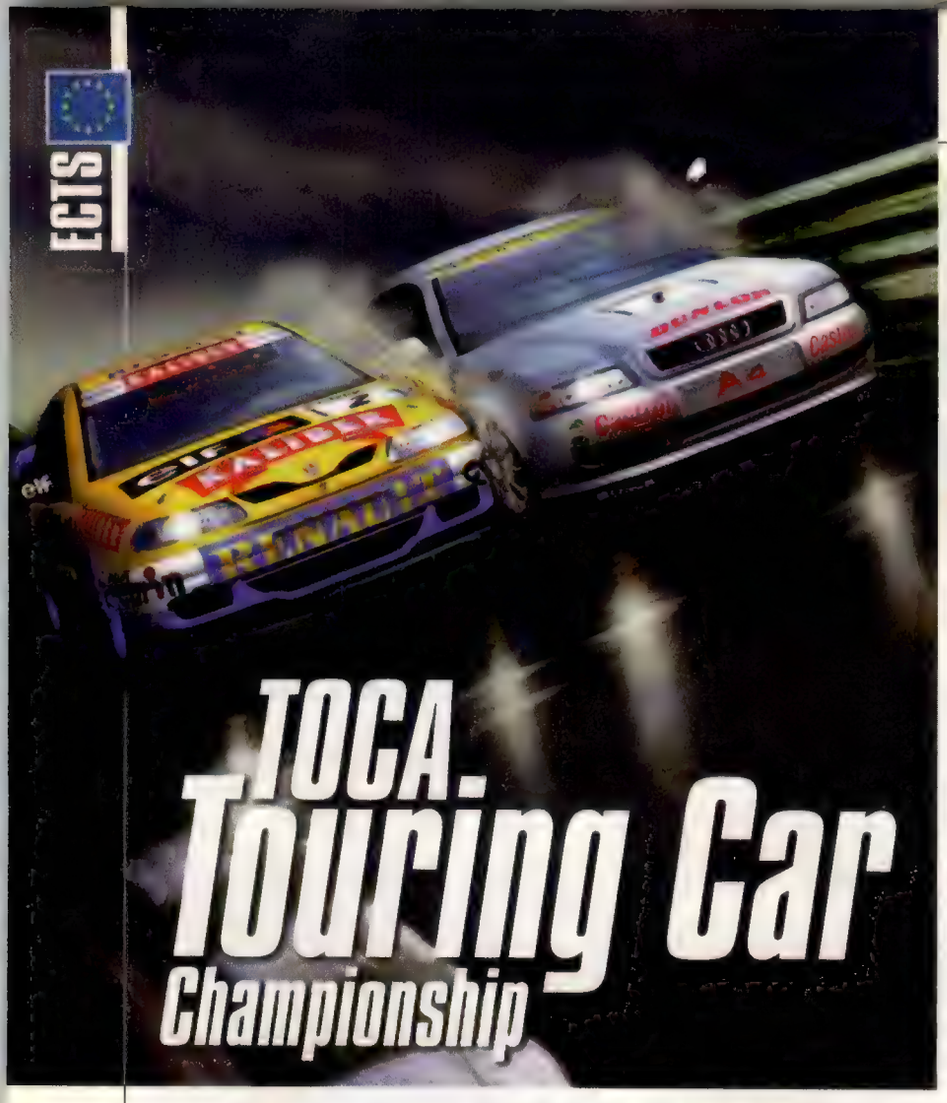
CART World Series

La risposta americana a *Formula 1 '97* è *CART World Series*, unsimulatore di corsa realistico sviluppato da SISA per Sony Computer Ent. of America. Il prodotto, concepito per soddisfare le esigenze degli appassionati di Formula Indy, include dieci differenti percorsi (tra cui Laguna Seca, Long Beach, Milwaukee, Michigan, Mid-Ohio, Vancouver e Fontana), svariate automobili configurabili fino ai minimi dettagli e la compatibilità con il joypad analogico. I programmatori hanno cercato di evitare la "sindrome da *Ridge Racer*" (i.e. collisioni assolutamente irrealistiche), ma anche il funambolismo fine a sè stesso di *Destruction Derby*. Una notizia che farà sicuramente piacere ai supportes del *multiplaying* è la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente attraverso l'apposito cavo *link-up*. Recensione completa su uno dei prossimi numeri di Super PlayStation Console.

CART *PRIVILEGIA IL REALISMO SIMULATIVO, MA NON PENALIZZA LA SPETTACOLARITÀ DEI MIGLIORI ARCADE.*

I TRACCIATI SONO STATI RICREATI DA MODELLI IN SCALA.

Titolo : CART WORLD SERIES
Casa : SONY INTERACTIVE
Uscita : NOVEMBRE
N° Giocatori: 1-4
Genere : RACING



TOCA Touring Car Championship

Signori del Codice colpiscono ancora. Stiamo parlando dei maghi di Warwickshire, al secolo Codemasters. Contrariamente alle credenze popolari, i creatori di *Micro Machines V3* non hanno speso gli ultimi diciotto mesi a bere piña colada sulle spiagge delle Azzorre, ma in tristi e polverosi uffici. Il sadomasochismo non c'entra: c'era del lavoro da fare, nella fattispecie, il miglior simulatore di corsa mai visto su PlayStation. O almeno così sostiene Gavin Raeburn, classico producer avvinazzato.

Fermi tutti: abbiamo già sentito questa storia un sacco di volte: "*Titolo definitivo*", "*Simulatore totale*", bla bla bla, perché poi dovremmo credere a ***TOCA Touring Car Championship***? Tanto per cominciare, dimenticatevi delle macchinine e dei tracciati improvvisati: qui il realismo domina sovrano. L'ultima fatica Codemasters tenta di mixare ***Daytona USA*** a ***Destruction Derby*** per offrire ai fan di PlayStation un prodotto assolutamente unico nel suo genere. L'aspetto grafico è dannatamente curato: le vetture sono il risultato della combinazione di oltre 250 poligoni rivestiti di *texture mapping*, adesivi e sponsor a manetta, estrema cura dei dettagli (vedi luci dei freni o segni delle sgommate). Come in tutti i simulatori di corsa dell'ultima generazione, anche qui i danni sulla carrozzeria sono visibili su schermo, giusto per ricordarci che siamo delle pippe patentate. Le visuali sono quattro, selezionabili in tempo reale. Uno degli aspetti più curati di ***TOCA*** è l'Intelligenza Artificiale delle vetture controllate dalla CPU. I programmatori hanno tentato di infondere ai piloti virtuali una spiccata personalità che si riflette direttamente nel tipo di guida. Mancano solo gestacci e insulti (magari nel *sequel*?). ***TOCA*** offre tre modalità di gioco: campionato (interminabile), sfida singola o collettiva. Per quanto concerne il numero di tracciati disponibili, sul mio tabellino leggo otto nella modalità Campionato, da percorrere due volte. Non mancheranno *bonus tracks* e palle varie, ma questa è pura accademia. Il *gameplay* richiede nervi saldi e ottimi riflessi: a differenza di giochi come ***Formula 1*** o ***V-Rally*** in cui è relativamente difficile venir superati una volta raggiunta la prima posizione, qui i sorpassi si susseguono a ritmi frenetici. Incidenti a ripetizione, manco fosse *Crash*. I genietti Codemasters promettono inoltre un quadruplo *split-screen* senza rallentamenti o perdite di *frames*. Anche Infogrames aveva sbandierato al mondo intero un'opzione simile per ***V-Rally*** salvo poi tirarsi indietro alla prova dei fatti. Un'altra opzione prevista è il supporto per il pad analogico Sony, che dovrebbe garantire un controllo della vettura assolutamente massivo. Colpisce la fluidità delle animazioni: trenta fps standard, anche quando sullo schermo ci sono più vetture che sulla Milano-Laghi al sabato mattina. Con ***TOCA Touring Cars Championship*** gli inglesi hanno fatto le cose in grande, ottenendo diritti esclusivi dalla federazione per inserire gli autentici nomi dei piloti, delle vetture, dei tracciati. In altri termini, ogni riferimento a cose, persone, situazioni reali è tutt'altro che casuale. La colonna sonora di ***TOCA*** è stata curata da Tim Bartlett, musicista ufficiale di Codemasters, che ha collaborato con altri artisti per realizzare un mix davvero esplosivo. Dal momento che i pezzi rockeggianti sono passati di moda, gli inglesi hanno optato per un *soundtrack trance*. Nessuno è perfetto. Sarà inserito anche un commento parlato, ma al momento di andare in stampa non è stato chiarito se la versione italiana verrà doppiata. Da segnalare gli effetti sonori dinamici e cinque *engine* audio: l'intensità sonora varia a seconda dell'azione performata (ad esempio, accelerando alla grande, il rombo del motore soffocherà gli altri "rumori di fondo"). Concludiamo con un paio di chicche per gli amanti delle simulazioni di corsa: tra qualche mese Electronic Arts pubblicherà la versione PlayStation di ***Nascar '98***, mentre Sony Computer Entertainment of America ha promesso ***Rally Cross 2***. E nel 1998 scatta anche ***The Need for Speed III***. Altro giro, altra corsa...

MBF

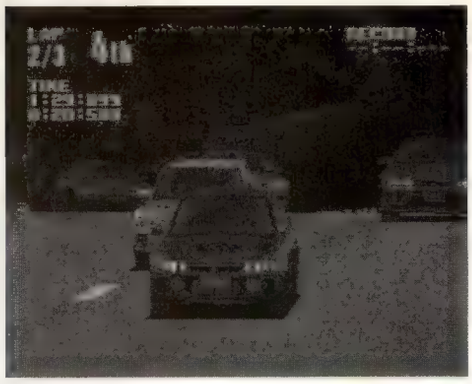
L'ACCURATEZZA È UNO DEI PUNTI DI FORZA DEL GIOCO: I CODERS INGLESI HANNO RICREATO ELETTRONICAMENTE LE PISTE ORIGINALI. COMPRESE LE BUCHE...

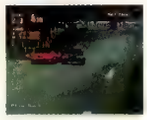
Titolo : TOCA TOURING CAR C.
Casa : CODEMASTERS
Uscita : NOVEMBRE
N° Giocatori : 1-4
Genere : RACING

Gran Turismo

Presentato a Tokyo durante il *Game Show*, *Gran Turismo* è stato accolto con grande entusiasmo da una folla di otaku in letterale delirio. Sony Computer Entertainment non nasconde che si tratta di uno dei progetti più ambiziosi dell'anno per PlayStation. Sviluppato in esclusiva per il 32-bit più venduto al mondo da un team interno capitanato da Kazunori Yamauchi (nessuna relazione di parentela con il padre-padrone di Nintendo, il mitico Hiroshi), *Gran Turismo* è, per dirla con Chris Deering, ***"il miglior esempio delle potenzialità di Sony PlayStation, sia dal punto di vista grafico, sia a livello di gameplay"***.

GT offre quattro modalità di gioco: *quick arcade mode*, gara singola, sfida contro il tempo e gran turismo. Nella prima, il parco macchine a nostra disposizione è di oltre quaranta differenti vetture. In questo caso, potremo gareggiare con una di queste su cinque tracciati (dichiarati), le cui ambientazioni includono montagne, metropoli e circuiti di gara. Nella modalità "Gran Turismo", invece, vincendo le varie gare si viene premiati con crediti virtuali, da investire in componenti per *upgradare* la vettura. Possiamo addirittura rivendere il nostro mezzo e acquistarne un altro; in questa sezione, il numero di auto disponibili sale a centoventi. Potremo quindi permutare la Nissan 3000SX per una Aston Martin DBE, rivendere una Toyota per comprare una Dodge Viper o una Chevrolet Corvette. E' chiaro che l'ampia scelta di vetture estende notevolmente la longevità del prodotto. Nella modalità Gran Turismo sono presenti dieci differenti campionati e undici tracciati. E' possibile giocare in coppia grazie al classico *split-screen* mentre il *link-up* non è supportato. Uno degli aspetti più sorprendenti di ***Gran Turismo*** è un dettaglio grafico che sorpassa largamente quello dei migliori prodotti Namco. La cosmesi è stata curata da Yasuhide Kobayashi e restituisce perfettamente le atmosfere e le emozioni dei coin-op più recenti. I programmatori Sony hanno sfruttato nuove tecniche di sviluppo per ottenere il massimo dall'hardware PlayStation. Una di queste è la "mappatura ambientale", che consente di realizzare fondali interattivi molto più realistici dei classici *background* statici. Le vetture si muovono con fluidità e realismo grazie all'*Automobile Physics Simulation Model*, usato per la prima volta in ***Motor Toon GP*** e ottimizzato appositamente per ***Gran Turismo***. La tecnica consente di riprodurre i movimenti delle vetture in modo assolutamente convincente. La spettacolare cosmesi del gioco è stata ottenuta con l'ausilio di *texture* fotorealistiche, routines di *rendering* molto sofisticate ed effetti di luce e illuminazione in tempo reale particolarmente efficaci. La versione presentata a Tokyo includeva solo due visuali: interna ed esterna alla vettura. La bellezza e il realismo di ***Gran Turismo*** sono enfatizzati dall'opzione di replay che combina dinamicamente visuali variabili, animazioni spettacolari e un livello di dettaglio assolutamente inedito, a conferma che solo ora, a tre anni dalla sua commercializzazione, i programmatori stanno cominciando a sfruttare veramente l'hardware PlayStation. Il gioco supporta pienamente il nuovo pad analogico (ricordiamo ancora una volta che la versione europea – contrariamente a quanto riportato da altre riviste italiane – NON vibra: solo quella giapponese possiede il meccanismo di *force feedback*), *NeGcon* Namco e *memory card*.





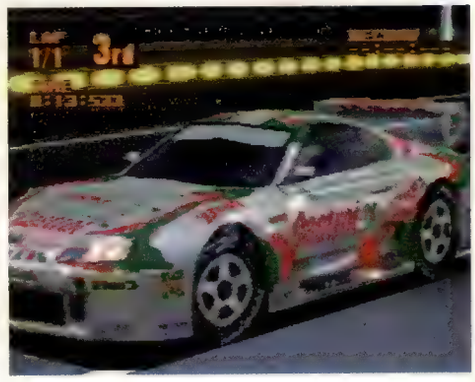
IL GAMEPLAY DI GRAN TURISMO INSISTE SULL'APPROCCIO REALISTICO, TANTO CHE QUALCUNO LO HA GIÀ RIBATTEZZATO GRAN REALISMO...

Il Nuovo Yu Suzuki?

L'autore di *Gran Turismo* è Kazunori Yamauchi, sviluppatore interno di Sony Computer Entertainment, attivo nel settore dei simulatori di corsa da oltre quattro anni. Il concept del gioco ha ormai un lustro alle spalle: *"Volevo conoscere fino in fondo le potenzialità di PlayStation prima di svilupparlo"* ha dichiarato. In precedenza, Yamauchi ha partecipato allo sviluppo dei sottovalutati ***Motor Toon Grand Prix***. Il trentenne programmatore si è ispirato ai migliori titoli di corsa mai prodotti come ***Formula 1***, ***World Rally Championship*** e ***Le Mans 24 Hours*** per creare il gioco definitivo. Questo spiega anche la volontà di inserire il maggior numero di automobili possibili all'interno di ***Gran Turismo*** e di farne una sorta di *summae* del genere. Il suo sogno? *"Possedere davvero tutte le auto che ho inserito nel videogioco e riprodurre tutte le categorie di corsa esistenti"*. In bocca al lupo...

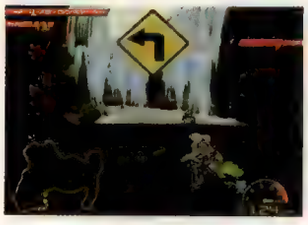
MBF

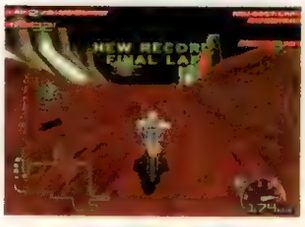
GRAN TURISMO *OFFRE FINO A 128 DIFFERENTI TIPOLOGIE DI CUSTOMIZZAZIONE DELLA VETTURA.*

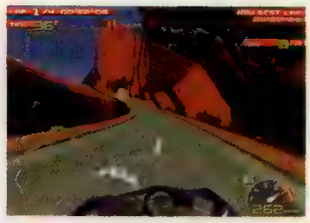


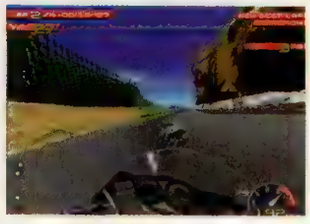
Titolo : GRAN TURISMO
Casa : SCEJ
Uscita : FINE NOVEMBRE
N° Giocatori : 1-2
Genere : RACING

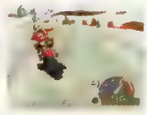
Moto Racer

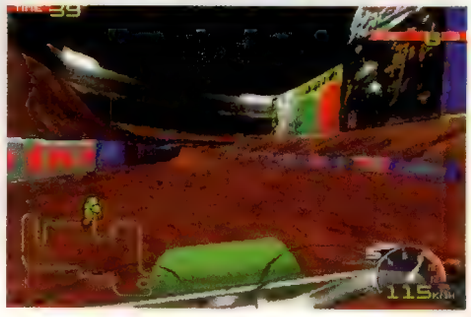








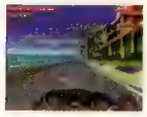




Nove tracciati, tre modalità di gioco, due visuali selezionabili:* Moto Racer *dà i numeri.

Quello che ancora manca a Sony PlayStation è un buon gioco di corsa motociclistica. Qualcosa capace di ricreare l'atmosfera di *Super Hang-On* su Megadrive, qualcosa di più veloce e coinvolgente di *Manx TT* per Saturn. Qualcosa come... *Moto Racer*, per dirla in due parole. La buona notizia è che lo sviluppo della versione PlayStation dell'ottimo titolo per PC procede bene, almeno a giudicare dalla presentazione londinese. L'atteso titolo arriverà in tutti i negozi italiani a novembre, salvo ritardi dell'ultima ora. E da quanto abbiamo visto, *Moto Racer* è lontano anni luce da prodotti di infima qualità come *International Moto Cross* di Time Warner e *VMX Racing* di Playmates, disponibili per altro solo in versione NTSC. Dai creatori di *Fade To Black*, Delphine Software, arriva un prodotto che ha già riscosso un grande successo su PC. Il merito è di un *engine* veloce, un *gameplay* compulsivo e un'estrema giocabilità che ci auguriamo di ritrovare nell'incarnazione console. Se si tralascia la qualità grafica largamente inferiore a quella della versione 3Dfx, *Moto Racer* su PlayStation è assolutamente identico all'originale. Il gioco include nove differenti tracciati suddivisi in tre categorie: sterrato, asfalto e ghiaccio. Tre le modalità di gioco previste: gara singola, campionato e sfida contro un avversario umano attraverso *split-screen*. Decine di motociclette sono già state inserite nel codice – completo al 60%. Gli scenari includono località montane, la Muraglia cinese, il classico circuito cittadino e molti altri. E' contemplata anche la possibilità di percorrere i vari tracciati al contrario - ormai uno standard delle simulazioni di corsa. Venti i piloti disponibili. Le animazioni si susseguono a trenta quadri al secondo, mentre nella modalità *split-screen* il *frame rate* scende a venti. Due le visuali selezionabili in tempo reale dal giocatore: una posteriore (vedi *Hang-On*) e una in soggettiva che inquadra una parte del manubrio e della strumentazione. Quest'ultima offre grande emozioni: guidare il bolide a due ruote a tutta birra è davvero il massimo. Come in *VMX Racing* basta premere un tasto del pad PlayStation per attivare il turbo e schiantarsi a duecentocinquanta contro un acero. Alcuni percorsi sono caratterizzati da salti e dossi, che rendono l'esperienza ludica particolarmente esaltante. Previsto il supporto con il pad analogico Sony. Dopo l'annuncio che l'uscita del nuovo *Road Rash* è stata posticipata di quasi sei mesi, *Moto Racer* è sicuramente il prodotto più atteso dalla tribù che videogioca su due ruote. Fine della storia.

La visuale in soggettiva è più coinvolgente, ma talvolta penalizzante in termini di visibilità.



Titolo : Moto Racer
Casa : Delphine/EA
Uscita : Novembre
N° Giocatori : 1-2
Genere : Racing

Software News
novità software dal mondo

10024 MONCALIERI (Torino)
Via G. Deledda, 18
Telefoni:
infoline e ordini:
011.68.12.582
ordini:
011.68.11.131
Fax:
011.68.92.740

prezzi shock!

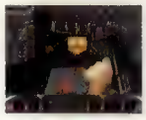
Questo è solo un esempio degli oltre 1000 titoli disponibili in magazzino e nel punto vendita.

tutte le novità sono disponibili anche presso il punto vendita

importazione di tutte le ultime novità da USA e JAP

Software News

442	telefonare
ADIDAS POWER SOCCER	69 000
AGENT ARMSTRONG	telefonare
AIR RACE	telefonare
ALL STAR BASEBALL 97	telefonare
APOCALYPSE	telefonare
ARK OF TIME	telefonare
ATARI GRATEST HITS	telefonare
BALL BLAZER CHAMP	telefonare
BEAST	telefonare
BIO HAZARD (RESIDENT EVIL)	89 000
BOTTON OF THE 9TH 97	telefonare
BRAINHEAD 13	telefonare
BREAKPOINT TENNIS 2	telefonare
BROKEN HELIX	telefonare
BROKEN SWORD	89 000
BUBBLE BOBBLE 2	telefonare
BUBSY 3D	79 000
BUGRAIDERS	telefonare
CARNAGE HEART	69 000
CASTLEVANIA	telefonare
CLAYFIGHTER EXTREME	telefonare
COMMAND 2 CONQUER	89 000
CONQUEST EARTH	telefonare
CRASH BANDICOT	89 000
CROC	telefonare
CRYPT KILLER	89.000
CULT STATUS	telefonare
DARK FORCES	telefonare
DESTRUCTION DERBY 2	89 000
DIE HARD TRILOGY	89 000
DISCWORLD	89 000
DODGEM ARENA	telefonare
DOOM	69 000
EXPLOSIVE RACING	telefonare
EXTREME GAME 2	79 000
F1	89 000
FATAL DOMAIN	telefonare
FATAL FURY	79.000
FIFA 97	75 000
FIFA ROAD TO W. CUP	telefonare
FINAL FANTASY VII	telefonare
FORMULA 1 97	telefonare
FORMULA KARTS	telefonare
FORMULA KARTS	telefonare
FULL METAL PIDGEON	telefonare
GRAND TOUR RACING	telefonare
GUNSHIP 2000	89.000
HARD BOILED	telefonare
HARDWAR	telefonare
HEAVEN'S GATE	telefonare
HERC'S ADVENTURES	telefonare
HEXEN	89 000
INDIPENDENCE DAY	89 000
INT SUP STAR SOC PRO	89 000
INT. ADIDAS SOCCER 2	89 000
J JOHNSON FOOTBALL	telefonare
JERSEY DEVIL	telefonare
JHON MADDEN 98	telefonare
JOE BLOW	telefonare
JONAH LAMU RUGBY	89.000
K1 ARENA FIGHTERS	telefonare
K1 LEGEND KICK BOXING	telefonare
KILLER TIME	telefonare
KING OF FIGHTER	OFFERTA
KURUSHI	telefonare
L. TRACK & FIELD	telefonare
LETHAL ENFORCERS	telefonare
MADDEN 97	telefonare
MAGIC THE GATHERING	telefonare
MARVEL SUPER HEROES	telefonare
MASS DESTRUCTION	telefonare
MATCH DAY 3	telefonare
MECHWARRIOR 2	telefonare
MEGAMAN X3	79 000
MICROMACHINE 3D	85 000
MONSTER TRUCK	85 000
MONSTER TRUCKS	telefonare
MOTOR MASH	telefonare
MOTOR MASH	telefonare
MOTOR TOON GP2	85.000
MOTORACER	telefonare
MUSEUM VOL 1	telefonare
MUSEUM VOL 2	telefonare
MUSEUM VOL.3	telefonare
MYST	89 000
NASCAR 98	telefonare
NASCAR RACING 96	telefonare
NBA HANG TIME	telefonare
NBA LIVE 98	telefonare
NEED FOR SPEED PLATINUM	telefonare
NHL BREAKWAY98	telefonare
NHL HOCKEY 98	telefonare
NHL OPEN ICE HOCKEY	telefonare
NIGHTMARE CREATURES	telefonare
NUCLEAR STRIKE	telefonare
ODDWORLDS' ABE'S	telefonare
OLYMPIC GAMES	telefonare
PANDEMONIUM	79.000
PARAPPA THE RAPPA	telefonare
PAX CORPUS	telefonare
PEAK PERFORMANCE	telefonare
PGA TOUR GOLF 98	telefonare
PLAYER MANAGER	89 000
PORSCHE CHALLENGE	79.000
POWER SOURCE	telefonare
POWERSLIDE	telefonare
POY POY	telefonare
PROJECT X2	telefonare
PSYCHIC FORCE	89 000
QUEST FOR FAME	telefonare
RAGE RACER	89 000
RAMA	telefonare
RAMA	telefonare
RAPID RACER	telefonare
RAVEN PROJECT 3D	telefonare
RAY TRACER	79.000
RAYMAN	79 000
REBEL MOON	telefonare
REBOOT	telefonare
RIDGE RACER REVOLUTION	89 000
ROAD RAGE	telefonare
ROCKMAN 8	79.000
SAMURAI SHOWDOWN	telefonare
SENTIENT	92.000
SIGN OF THE SUN	telefonare
SOUL BLADE	89 000
SOVIET STRIKE	89 000
SPIDER	79 000
STEEL REIGN	telefonare
STREET FIGHTER ALPHA 2	89 000
STREET FIGHTER EX PLUS	telefonare
SUI KODEN	85 000$
SUPER PANG COLLECTION	79 000
SUPER PANG COLLECTION	telefonare
SWAGMAN	telefonare
TEKKEN 2	89 000
TETRIS	telefonare
THE CROW: CITY OF ANGELS	89 000
THE LOST WORLD	telefonare
THE NEED FOR SPEED 2	89 000
THEME PARK	89 000
TOCA TOURING CARS	telefonare
TOMB RAIDER	telefonare
TOTAL DRIVIN'	telefonare
TOTAL NBA 97	79 000
TRANSPORT TYCOON	92 000
TWISTED METAL 2	85.000
V-RALLY	telefonare
VANDAL HEARTS	92 000
V.CTORY BOXING	85 000
WAR KRAFT 2	89 000
WARHAMMER	telefonare
WOW VS THE WORLD	telefonare
WING COMMANDER IV	92.000
WING OVER	telefonare
WIPE OUT 2097	89 000
WRECKIN' CREW	telefonare
Z	89 000

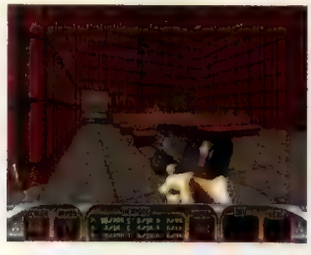
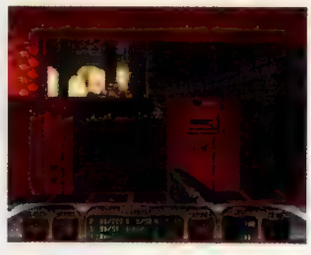


Duke Nukem: Total Meltdown

LA VERSIONE PLAYSTATION DI DUKE NUKEM VANTA 34 LIVELLI, SEI DEI QUALI DEL TUTTO INEDITI, NONCHÉ UN SOUNDTRACK IMMERSIVO.

In principio era *Doom*. E fu sera, e fu mattina. Poi venne Duke Nukem. E fu cosa buona e giusta. Meno originale e rinfrescante del primo, *Duke Nukem* era comunque più complesso, articolato e violento. Il che non guasta. Ora, a distanza di un anno dal debutto su PC, arriva l'attesa versione PlayStation, sottotitolata *Total Meltdown*.

Sparatutto in soggettiva apparentemente convenzionale, la conversione del classico di 3D Realms ha l'arduo compito di svecchiare un genere dominato dalla ripetizione e dalla monotonia (se si esclude ***Exhumed***, gli ultimi prodotti PlayStation hanno lasciato abbastanza a desiderare). Come fare? Con qualche livello inedito, qualche arma nuova, ma soprattutto con un po' di sana giocabilità. Del resto, *Duke Nukem* sta a *Doom* come *Rage Racer* sta a *Ridge Racer*: in entrambi i casi, l'evoluzione è netta. Affibbiare la facile etichetta di "clone di *Doom*" al titolo di 3D Realms non rende giustizia a uno dei migliori titoli mai visti su PC. L'azione si svolge in un'apocalittica Los Angeles invasa dai canonici alieni. Nei panni di un mercenario senza macchia cicciopernacchia dovete ripulire la città dalla feccia dell'universo. La prima parte del gioco si svolge nella devastata metropoli californiana: il nostro eroe atterra sul tetto di un grattacielo e comincia il sistematico massacro. Ci troviamo nello squallido quartiere a luci rosse, tra bordelli, *peep show* e cinema di terz'ordine. I livelli "terrestri" includono anche basi sottomarine, zone di demolizione, palazzi sommersi etc. Dopo aver stanato i classici boss di fine livello, Duke si trasferisce sulla Luna. Teatro dell'azione è una base terrestre occupata da androidi alieni e altre aberrazioni. In questa sezione incontreremo, tra le altre cose, una versione in miniatura del mitico monolite

Titolo : DUKE NUKEM
Casa : ACTIVISION
Uscita : GT INTERACTIVE
N° Giocatori: 1-2
Genere : SPARATUTTO

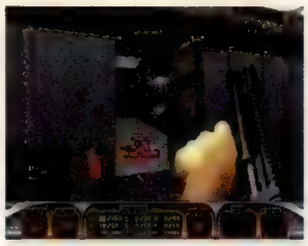
L'ALTERNATIVA: ALIEN VS PREDATOR

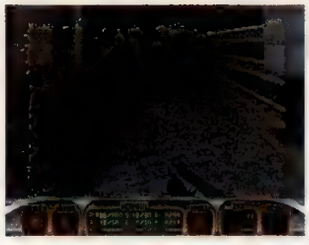
Mentre negli States impazza il quarto episodio della serie di *Alien*, arriva su PlayStation la conversione dell'omonimo sparatutto in soggettiva per Atari Jaguar. La versione a 32-bit è graficamente molto più definita dell'originale, ma il meccanismo di gioco è rimasto invariato. ***Alien vs Predator*** offre la possibilità di controllare un marine, un alieno oppure un predatore all'interno di una base orbitante. Tra i movimenti previsti vi è anche la possibilità di guardare in alto e in basso, come in ***Duke Nukem***, e gli avversari attaccano da ogni direzione. Uscita prevista: fine novembre.

nero del capolavoro di Kubrick, *2001: Odissea nello spazio*. Concluso vittoriosamente il secondo episodio, si torna sulla Terra a combattere i mostri venuti dallo spazio in una metropoli completamente allagata, su un set cinematografico di quel che resta di Hollywood, in una stazione della metropolitana e in un'area sottoposto a frequenti scosse telluriche. Fin qui niente di nuovo. Ma – colpo di scena - la versione PlayStation include un quarto episodio suddiviso in sei momenti. Questi non sono altro che la parodia di giochi e film di grande successo. Già dal titolo è facile intuire i referenti: *Womb Raider* (in cui affronteremo poppute Lara Croft), *Wipe'em Out* (il mitico maiale volante indosserà un'innocente maglietta con il classico design di Designers' Republic), *President Weevil* (zombies a manetta), *Duke Fiction* (questa sezione fa il verso ai film di Tarantino come *Le Iene* e *Pulp Fiction*: i mostri indossano un completo nero come Mr.Pink e soci. In attesa di *Rum Punch...*), *Marks the Spot* (parodia di *X-Files* con tanto di alieni senza naso) e *Club Apocalypse* (poteva forse mancare il livello discotecaro?). La cosa comincia a farsi interessante.

HAIL TO THE KING, BABY!

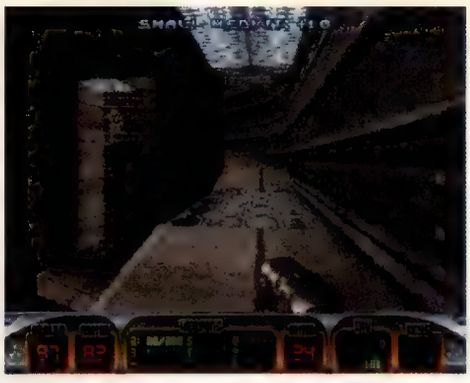
Duke Nukem 3D offre una caterva di bonus e *power-up*: occhiali a raggi infrarossi, scarponcini resistenti alle radiazioni, maschere da sub, *jetpack*, *medikit*, steroidi, pillole energizzanti, vitaminizzanti, stimolanti, afrodisiache. Di tutto di più. E' possibile persino attivare uno speciale ologramma per ingannare i nemici! In occasione dell'uscita di ***Duke Nukem*** per PC, da più parti si sono levate critiche contro la violenza esplicita veicolata dal prodotto. Tra gli altri, svetta l'intervento di un senatore americano che ne ha chiesto il ritiro dal mercato. Stando alle ultime dichiarazioni di GT Interactive, tuttavia, la versione PlayStation non subirà alcuna censura. Questo significa che sarà possibile tostare le indifese spogliarelliste che incontreremo nei locali a luci rosse e che il sangue digitale non verrà rimpiazzato dal classico liquido verde. Prevediamo comunque l'applicazione di un divieto di commercializzazione del gioco ai minorenni. Una delle caratteristiche più interessanti del gioco è la presenza di passaggi segreti, aree bonus e altre zone meandriche apparentemente invisibili. Spesso vi capiterà di azionare meccanismi o scoprire porte nascoste in modo del tutto casuale. Il bello del gioco, in fondo, sta proprio in questo. Per darvi un'idea di cosa vi apsetta, vi diciamo che nel primo episodio sono presenti ben otto locazioni segrete: considerando che la versione PlayStation conterrà quattro episodi in tutto, è facile prevedere lunghe nottate passate in bianco con un pad nella mano e una tazza di *Nescafè Strong* nell'altra.





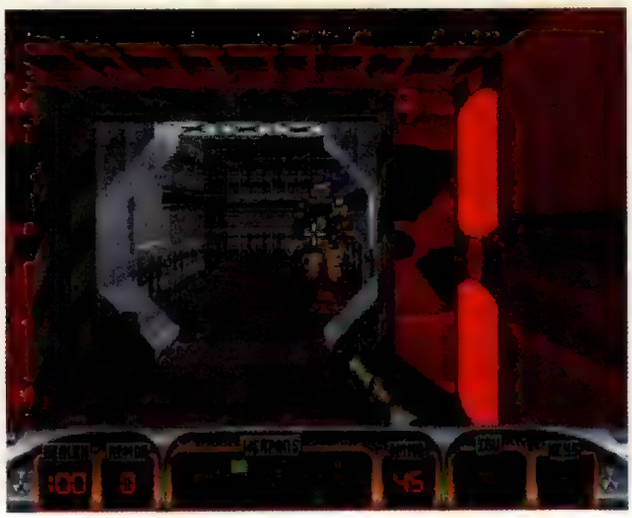
COME FAR SOLDI!

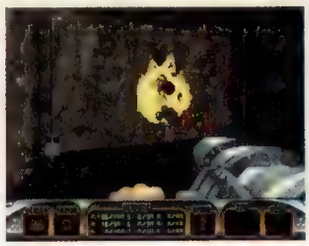
Rispetto all'originale, ***Duke Nukem: Total Meltdown*** include anche una nuova arma che va a completare il già poderoso arsenale del nostro mercenario. Avremo a disposizione un mitragliatore, un fucile d'assalto, granate, bombe a orologeria, lanciamissile, lanciafiamme, laser e altri cinque devastanti strumenti. Dal punto di vista ludico, il personaggio che controlliamo è in grado di effettuare una complessa serie di azioni, come guardare in alto, in basso, correre, saltare, abbassarsi, nuotare, volare a bordo di un *jetpack*: un grande passo in avanti rispetto ai limitati ***Doom*** e compagni. Con ***Duke Nukem***, Realms 3D ha creato un universo ludico credibile e coinvolgente: tutto il divertimento dell'originale viene riproposto ora in versione console. Il gioco è caratterizzato da una serie di spettacolari effetti speciali come terremoti, esplosioni a tutto schermo, un sistema di trasporto metropolitano operativo etc.

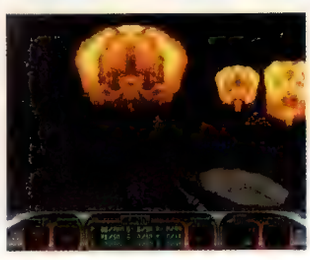


Una delle novità più interessanti offerta dalla versione console è la modalità di gioco multiplo simulato, che consente di sfidare ben otto personaggi controllati direttamente dal computer. ***Duke Nukem: Total Meltdown*** supporta anche l'opzione *link-up*, che consente di collegare due PlayStation per sfide all'ultimo sangue contro un avversario umano. Il boss inedito della versione PlayStation è un enorme samurai-punk. I programmatori hanno dichiarato di essersi ispirati a Keith Flint di Prodigy! I nemici hanno subito un processo di ri-renderizzazione attraverso un potente *editor* grafico *(Animation Master)*. E' infine prevista la compatibilità con il nuovo pad analogico Sony. La versione presentata a Londra era molto più convincente di quella vista ad Atlanta, anche se il codice abbisogna di qualche ottimizzazione. Le animazioni non sono sempre fluidissime, ma GT Interactive assicura che il gioco completo diventerà il nuovo paradigma degli sparatutto in soggettiva per PlayStation. Per sapere quanto c'è di vero in questa dichiarazione, non vi resta che aspettare l'imminente recensione.

TELETRASPORTI, AREE SEGRETE E FALSI MURI FANNO DI* DUKE NUKEM *UN VERO E PROPRIO INCUBO LABIRINTICO.

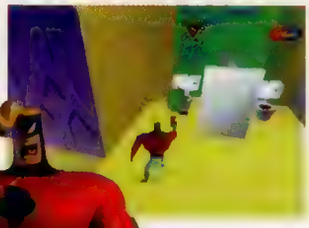






DUKE NUKEM: TOTAL MELTDOWN, *UN GIOCO VERAMENTE... ESPLOSIVO!*

Platform Games

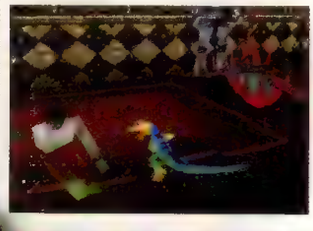


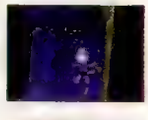
CAPTAIN BLASTO *È UN TITOLO SU CUI SONY STA PUNTANDO MOLTISSIMO, SOPRATTUTTO NEL SUO PAESE D'ORIGINE, GLI STATES.*

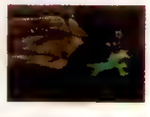
Se c'è un genere videoludico che in questo periodo gode di particolare salute, è quello dei platform tridimensionali. *Oh, boy*. La vetrina londinese ha confermato che la Mario-mania impazza anche sul 32-bit Sony, anche se i risultati non sono sempre all'altezza delle aspettative. Praticamente ogni casa aveva almeno un clone più o meno valido in cantiere.
Tra i prodotti che ci hanno maggiormente impressionato segnaliamo *Pandemonium 2* e *Gex: Enter the Gecko* di BMG Interactive, il pompatissimo *Rascal* (Psygnosis) e l'onnipresente *Crash Bandicoot 2* (Sony). Molto meno entusiasmanti ci sono sembrati prodotti come *Croc* (Fox Interactive), *Joe Blow* (Telstar), *Captain Blasto* (Sony), *EarthWorm Jim 3D* (Interplay) e altri settecento che resteranno probabilmente sugli scaffali a prendere polvere nei prossimi mesi. Ma andiamo con ordine.
Dopo il sorprendente *Pandemonium*, Crystal Dynamics torna con il prevedibile *sequel*, *Pandemonium 2*. Ritroviamo i protagonisti Nikki e Fargus, impegnati in una missione suicida per recuperare una misteriosa cometa. I due personaggi sono in grado di performare un grande numero di mosse rispetto al primo episodio: oltre a correre e a saltare ora possono nuotare, arrampicarsi e ingaggiare dei corpo a corpo con gli avversari più ostici. Sono disponibili un gran numero di *power-up* che estendono le possibilità offensive dei due. L'*engine* di *Pandemonium* è stato fortemente implementato: la versione presentata a Londra ci ha convinto per fluidità e animazioni. La grafica – se possibile – è ancora più psichedelica e fuori-di-testa del precedente episodio. *Gex: Enter the Gecko* è il seguito tridimensionale di un titolo apparso ai tempi di 3DO (qualcuno se lo ricorda?). Come nell'originale, anche qui l'azione si svolge in un assurdo universo chiamato Media Dimension e popolato da personaggi del mondo del cinema. Gli scenari sono ottimamente definiti e ricchi d'atmosfera. L'azione è particolarmente fluida e le animazioni convincenti. La telecamera virtuale che riprende l'azione in tempo reale rende l'esperienza ludica davvero spettacolare. Particolarmente brillante il sonoro, grazie ai commenti sintetizzati del comico americano Dana Gould. Uscita prevista: dicembre. Gli inglesi Travellers Tales stanno mettendo a punto uno dei platform più attesi della nuova stagione videoludica, *Rascal*. Il personaggio principale è stato concepito da Jim Henso di *Creature Workshop*. Tra tutti i prodotti in *display*, *Rascal* vantava uno degli *engine* più convincenti in assoluto. Rispetto alla presentazione atlantina, ora il titolo appare molto più fluido e veloce (60 *frames* al secondo). Il gioco è suddiviso in sette mondi articolati in ventuno livelli. Dal punto di vista grafico, *Rascal* vanta effetti di illuminazione in tempo reale, mappatura ambientale e qualcosa come 232.000 colori su schermo contemporaneamente. *Rascal* sarà pubblicato a dicembre da Psygnosis. Di *Crash Bandicoot 2* abbiamo già detto tutto quello che c'era da dire sul numero 40. Aggiungiamo solo che l'accompagnamento sonoro riprende la musica surf che il prode Tarantino ha rilanciato con *Pulp Fiction*. Per ulteriori informazioni, non perdete la recensione completa sul prossimo numero di Super PlayStation Console.

I LIVELLI DI* RASCAL *INCLUDONO UN CASTELLO MEDIOEVALE, IL SELVAGGIO WEST, ATLANTIDE, UN GALEONE PIRATA, LA PREISTORIA E LA DIMENSIONE TEMPORALE. OGNI LIVELLO È SUDDIVISO IN TRE DIFFERENTI SEZIONI.

***SEMPRE PIÙ COLORATO:* PANDEMONIUM 2.**







GEX: ENTER THE GECKO *VANTA OLTRE TREMILA DIFFERENTI ANIMAZIONI. IL SIMPATICO PERSONAGGIO CREATO DA CRYSTAL DYNAMICS È CAPACE DI EFFETTUARE SPETTACOLARI SALTONI FACENDO LEVA SULLA SUA CODA.*

YOU VIDEOGAMES TOO

Visto l'alto numero dei titoli in uscita si prega ti telefonare per avere la comunicazione precisa delle uscite settimanali

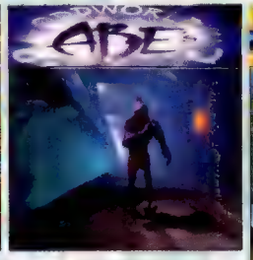
Software

RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT

FINAL FANTASY VII
U.S.version

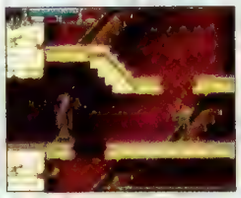
FIGHTING FORCE

MARVEL S. HEROES



ODDWORLD

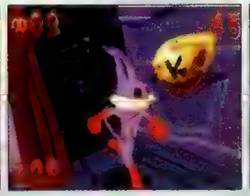
FORMULA 1 '97



CASTELVANIA pal

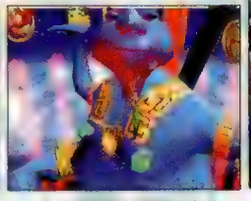
DEATHTRAP DUNGEON

G-POLICE



JERSEY DEVIL

NIGHTMARE CREATURES



PANDEMONIUM 2

Video

Sempre disponibili

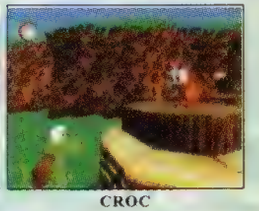
S.ROBOT WARS V-ROBO WARS DD-TOBAL 2-DRAGONBALL FINAL BOUT-ROBOT WARS SHOOTING-YATTAMAN-SAGA FRONTIER-S F EX

Special

CD E GUIDA FINAL FANTASY VII

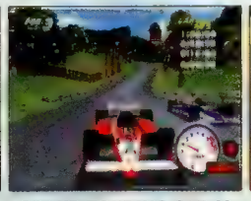
TEST DRIVE 4

EINHANDER



CROC

CLOCK TOWER

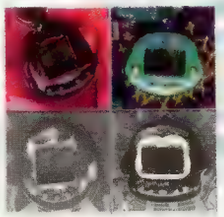


GRAND TOURING CAR 98

FELONY 79-11

Gadget

MODELLINI DRAGONBALL Z-ALTEZZA 14CMCA



TAMAGOTCHI DA TUTTO IL MONDO E PER TUTTI I GUSTI

COMICS DI DRAGONBALL ORIGINALI a lato l'ultimo numero

Accessori

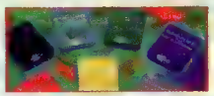
Adattatore per Time crisis sulle nuove Psx

Joypad analogico jap.:VIBRANTE pal..NON VIBRANTE

ARCADE JOYSTIC ASCII

Cobra-Gun per PSX e SAT

Pistola Originale per Time Crisis



Memory Card colorate o 120 slot

.....e ancora
VOLANTE-SCART CABLE-CAVO SUPER VHS JOYPAD-COMPATIBILI LINK CABLE-PROLUNGHE JOYPAD...

Music

Riviste

YOU TOO VIDEOGAMES c'a TORINO in VIA PO 26

PER ORDINARE TELEFONA ALLO:

011.88.99.20

fax: 011/812.71.12

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
IN 24-48 ORE
FINANZIAMENTI IN 1/2 ORA
* * * *
SI SERVONO RIVENDITORI
WHOLESALERS-REVENDEUR

NOMI-MARCHI E IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Tokyo Game Show

E' la ***vetrina*** *videoludica più importante del* ***mondo****. E' l'****appuntamento*** *più interessante per capire in* ***che direzione*** *sta andando il divertimento elettronico di* ***fine millennio****. E' il* ***Tokyo Game Show****.* **Super PlayStation Console** *vi racconta l'evento videoludico più* ***radicale*** *dell'anno.*

"TUTTE LE COSE NASCONO GRAZIE AL POTERE DELL'IMMAGINAZIONE. I VIDEOGIOCHI SI SONO EVOLUTI FINO A DIVENTARE UNO STRUMENTO SENZA LIMITI PER PERMETTERE ALL'IMMAGINAZIONE UMANA DI PRENDERE IL VOLO. LE GENERAZIONI DEL FUTURO UTILIZZERANNO I VIDEOGIOCHI PER ACCRESCERE I SENSI, MIGLIORARE LE CAPACITÀ INTELLETTIVE, FORMARE E IMPLEMENTARE IL LORO STESSO CORPO."

(KATSUHIRO OTOMO)

A circa un'ora dal centro della città più costosa del pianeta, Tokyo, Japan si è svolta lo scorso settembre l'edizione autunnale del *Tokyo Game Show*. Il centro fieristico di *Makuhari Messe* presso Chiba è stato ancora una volta preso d'assalto da decine di migliaia di otaku, addetti ai lavori e semplici curiosi. Organizzato da *CESA Computer Entertainment Software Association*, il *Tokyo Game Show* vantava uno spazio espositivo sensibilmente inferiore allo show atlantino (più che raddoppiato rispetto all'edizione precedente, comunque), ma sul piano della qualità ludica dei prodotti presentati, non c'è stata partita. Il successo della manifestazione nipponica è ratificato anche dall'elevato numero dei visitatori: più di 140.000 contro i 37.000 dell'*Electronic Entertainment Expo*. Il divario riflette anche l'atteggiamento differente dei giapponesi nei confronti dei videogiochi, che assieme a manga e anime, sono parte integrante della loro cultura, mentre in Occidente l'intrattenimento elettronico è ancora considerato un passatempo ai margini dell'industria del divertimento. Non deve quindi sorprendere se il manifesto del *Tokyo Game Show* sia stato realizzato dal disegnatore di *Akira* e *Domu*, Katsuhiro Otomo in persona. Il *mangaka* ha anche realizzato una serie di gadget che sono andati letteralmente a ruba durante la tre giorni fieristica. Sul fronte videoludico, il *Tokyo Game Show* non ha deluso chi era alla ricerca di emozioni digitali "forti". Centoquattro etichette videoludiche – ad eccezione di Nintendo che tradizionalmente organizza la propria manifestazione in separata sede – hanno presentato oltre 520 titoli, dei quali il 43.5% per PlayStation, a conferma da una parte della netta prevalenza Sony nel settore del divertimento elettronico casalingo e, dall'altra, della difficoltà di Nintendo a trovare spazio sul mercato. Esorbitante il numero di mascotte a dimensioni umane che deambulavano tra i vari stand e le classiche donnine discinte ispirate alle eroine videoludiche. Ma i veri protagonisti della fiera sono stati i videogiochi. Centinaia di nuovi titoli, molte sorprese (***Gran Turismo***, tanto per dirne una), svariate conferme e qualche delusione (***Tekken 3***). Se in Europa e in America la maggior

LA VINCITRICE DEL CONCORSO DELLA MIGLIORE STANDISTA MASCHERATA È RUTI DI TALES OF DESTINY (NAMCO).

TOKYO GAME SHOW IN CIFRE

100 + espositori
520+ giochi presentati
43.5% giochi PlayStation (151 titoli)
26.2% giochi Saturn
9% PC & Mac
8% Nintendo 64 (26 titoli)
9% altro (Neo Geo, GB, SFC)
21% simulazioni
16% *action games*
10% avventure
9% giochi di ruolo
7% sparatutto
5% *racing games*
5% *puzzle games*
20% altro

parte dei prodotti più interessanti vengono presentati a porte chiuse solo a pochi fortunati addetti ai lavori, nelle fiere nipponiche tutto quello che c'è da vedere è, generalmente, in display. L'assenza di aria condizionata, le folle di *otaku* che si accalcavano nei vari stand e il calore emanato da centinaia di strumenti elettronici hanno reso l'atmosfera irrespirabile dopo qualche ora. Dal punto di vista organizzativo, Square si è aggiudicato il premio di migliore stand dello show grazie a un gigantesco video che mandava a ripetizione impressionanti demo di titoli come ***Chocobo's Mysterious Dungeon***, i nuovi ***Front Mission*** e lo splendido sparatutto ***Einhander***, uno dei migliori prodotti della nuova stagione videoludica PlayStation.

Lo stand di Sony Computer Entertainment era dominato da tre giochi di corsa: ***Formula 1 '97, Porsche Challenge*** (appena commercializzato in Giappone) e il sorprendente ***Gran Turismo*** (vedere anteprima a pag. 33), uno spettacolare gioco di corsa che consente di guidare bolidi Honda, Nissan, Gameota, Madza, Subaru, Chevrolet, Aston Martin etc... Definito "*Il simulatore di corsa totale*", Gran Turismo farà impazzire gli estimatori dei *racing games*. C'era grande entusiasmo anche attorno a ***The Granstream Saga***, un gioco di ruolo interamente tridimensionale previsto per novembre (Japan). L'RPG si svolge in un mondo medievale tra maghi e guerrieri. Sessanta *frames* al secondo, battaglie in tempo reale, scene animate di grande effetto realizzate da Production IG (*Patlabor, Ghost in the Shell*). Non perdete il prossimo numero per un'anteprima estesa.

Konami ha deluso le aspettative di chi attendeva una versione giocabile di ***Metal Gear Solid***, "*game of the show*" atlantino. Si è visto un nuovo *rolling demo* spettacolare (vedi anteprima), ma niente di più.

Particolarmente delusa la stampa nipponica, che pure aveva avuto delle garanzie in merito. Stando ad un giornalista di *Famicom Tsushin*, Konami avrebbe preferito evitare di presentare il gioco per non favorire l'altro candidato al miglior prodotto dell'anno per Sony PlayStation, ***Resident Evil 2*** di Capcom. La competizione tra le due case sta raggiungendo livelli da guerra fredda. Oltre all'incredibile ***Metal Gear Solid***, Konami aveva in display altri quarantacinque prodotti, tra cui ***Konami Antics - MSX Collection Vol. 1, NBA In the Zone '98*** (spettacolare), ***Midnight Run – Road Fighters 2, Nagano Winter Olympics, Gradius Gaiden, Parowars*** e l'eccellente RPG ***Other Life Other Dreams***, il gioco di ruolo sviluppato dai creatori di ***Suikoden***.SNK si è limitata a presentare diversi titoli per Neo Geo, preferendo non esporre la nuova piattaforma coin-op (e prossimamente casalinga) *Hyper Neo Geo 64*. Oltre all'annuncio della conversione di ***King of Fighters '97*** per PlayStation, SNK ha esternato la volontà di pubblicare anche ***Samurai Spirits: Swordsman Instruction***, uno *spin-off* del popolare picchiaduro.

Capcom ha sostanzialmente confermato la *line-up* di Atlanta: ***Megaman*** e le varie incarnazioni di ***Street Fighter*** dominavano l'immenso stand del colosso nipponico. ***Resident Evil 2*** e l'imminente *pseudo-remake* ***Resident Evil: Director's Cut*** - presentati in una grande sala di proiezione collocata all'interno dello stand Capcom - hanno letteralmente sconvolto i fans nipponici per l'incredibile qualità grafica. Il primo, in particolare, spinge i limiti di PlayStation al di là di ogni aspettativa (vedi anteprima a pag. 48). Cinque i titoli presentati nell'area dedicata alla mascotte Capcom per antonomasia: ***Rockman Dash*** (*aka* ***Megaman Neo*** in Occidente), ***Rockman Battle & Chase*** (del quale Sony Computer Entertainment of America ed Europa si rifiutano di approvarne la distribuzione perché giudicato qualitativamente al di sotto degli standard PlayStation), ***Rockman 8*** (vedi sopra), lo splendido ***Rockman X4*** (pubblicato ad agosto in Giappone) e il nuovo ***Megaman Adventures***. Quest'ultimo è un'avventura in *full motion video* che ha come protagonista il celebre robottino. Il *gameplay* si rifà in modo esplicito a un vecchio classico del passato, ***Dragon's Lair*** e occuperà la bellezza di tre CD. Il migliore dei quattro resta comunque la versione ***Dash*** (che sbianca sia a mano che in lavatrice), caratterizzata da spettacolari cambi di inquadratura e da una cosmesi eccellente. Questo action/ RPG ha un grande potenziale e segna un'evoluzione radicale nell'universo di ***Rockman***. Del progetto si sta occupando Keiji Inafune, che ha ammesso di essersi ispirato al grande artista Hayao Miyazaki per creare il primo *anime* veramente interattivo della storia dei videogames. ***Rockman Dash*** è suddiviso in cinque aree e miscela elementi di

RESIDENT EVIL, IL FILM

La presentazione di ***Resident Evil 2*** si è svolta all'interno di un cinema allestito nello stand Capcom. Messaggi che invitavano a non entrare ai deboli di stomaco erano disseminati in tutto il padiglione. Il gioco risiede su due CD-ROM, uno per ciascun personaggio. Un metodo definito "*zapping system*" consente l'interazione tra i due. Ma la notizia più interessante è che il lungometraggio ispirato al popolare videogame debutta nelle sale americane. Interpretato da Jason Patric (*Speed 2*), Bruce Campbell (*La Casa 1 & 2, L'Armata delle Tenebre*) e Samantha Mathis (*Broken Arrow*), *Resident Evil* vanta la sceneggiatura originale di Alan McElroy, di cui sono noti gli script delle serie animate di *The Spawn*. Il film sarà finanziato da una casa di produzione tedesca che ha prodotto la trilogia de *La Storia Infinita*. Speriamo in qualcosa di meglio di *Street Fighter: The Movie*. Nella foto potete vedere il poster originale del film.

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189

ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - NINTENDO 64 - 32X
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

CONSOLE PLAYSTATION IN OFFERTA

4 - 4 - 2	E	78000
ADIDAS POWER SOCCER INT. 97	E	69000
ADVENTURES OF LOMAX	E	88000
AGENT ARMSTRONG	E	88000
AGILE WARRIOR	E	78000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	J	78000
BROKEN SWORD	E	84000
BUSHIDO BLADE	J	98000
BUST A MOVE 2	E	54000
COOL BOARDERS	E	78000
CRASH BANDICOOT	E	88000
DARK FORCES	E	84000
DESCENT 2	E	82000
DESTRUCTION DERBY 2	E	84000
DIE HARD TRILOGY	E	84000
DISRUPTOR	E	78000
EXCALIBUR	E	88000
EXTREME 2	E	68000
EXUMED	E	84000
F 1	E	84000
FIFA 97	E	74000
FINAL FANTASY VII	U	TEL.
FORMULA ONE 97	E	TEL.
GOAL STORM 97	U	94000
HARD CORE 4X4	E	78000
HEXEN	E	78000
INDEPENDENCE DAY	E	88000
INTERNATIONAL SOCCER PRO	E	92000
INT. S.S. SOCCER DE LUXE	E	69000
JONAH LOMU RUGBY	E	88000
KING OF FIGHTERS 95	E	74000
LIFEFORCE TENKA	E	89000
MACROSS VF-X	J	139000
MADDEN 97	E	74000
MAGIC CARPET	E	88000
MARVEL SUPER HEROES	E	TEL.
MECHWARRIOR 2	E	88000
MICRO MACHINE V3	E	TEL.
MONSTER TRUCK	E	94000
MOTOR TOON 2	E	78000

COMBINAZIONI GIOCHI E MACCHINE
TELEFONARE
NOVITÀ E OCCASIONI

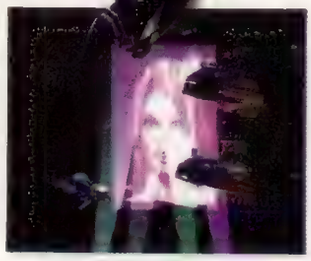
NAMCO MUSEUM 1-2-3	E	TEL.
NBA JAM EXTREME	E	68000
NBA LIVE 97	E	74000
NHL 97	E	78000
NHL FACE OF 97	E	74000
NIGHTMARE CREATURES		TEL.
OLYMPIC SOCCER	E	62000
PANDEMONIUM	E	82000
PENNY RACER	E	74000
PGA TOUR GOLF 97	E	78000
PORSCHE CHALLENGE	E	69000
RAGE RACER	E	86000
RALLY CROSS	E	78000
REBEL ASSAULT II	E	74000
RE LOADED	E	84000
RIOT	E	78000
SAMURAI SHOWDOWN III	E	74000
SINDACATE WARS	E	88000
SOUL BLADE	E	88000
SOVIET STRIKE	E	84000
SPIDER	E	78000
STAR GLADIATOR	E	69000
STREET FIGHTER ALPHA 2	J	86000
STREET FIGHTER EX PLUS	J	TEL.
STREET FIGHTER ZERO	E	78000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	E	74000
TEKKEN 2	E	88000
TIME COMMANDO	E	68000
TIME CRISIS + PISTOLA	E	TEL.
TOKYO HIGHWAY	E	78000
TOMB RAIDER	E	88000
TOTAL NBA 97	E	74000
TWISTED METAL 2	E	78000
VIRTUAL POOL	E	88000
V - RALLY	E	84000
V - TENNIS	E	92000
WARCRAFT II	E	89000
WING COMMANDER IV	E	86000
TITOLI PLATINUM		TEL.
OCCASIONI DA LIRE		35000

PAGAMENTI DILAZIONATI SENZA INTERESSI
PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
SPEDIZIONE DELLA MERCE CON MINIMO COSTO
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA
PREZZI IMBATTIBILI !!!

TOKYO GAME SHOW: IL MEGLIO

1. *Resident Evil 2* (Capcom)
2. *Einhander* (SquareSoft)
3. *Gran Turismo* (Sony)
4. *Metal Gear Solid* (Konami)
5. *Tenchu* e *Gunbike* (Sony)
6. *Rockman Dash/Megaman Neo* (Capcom)
7. *PlayStation Bomberman* (Hudson)
8. *Overblood 2* (Riverhill)
9. *Marvel Super Heroes* (Capcom)
10. *Bomberman PlayStation* (Hudson)

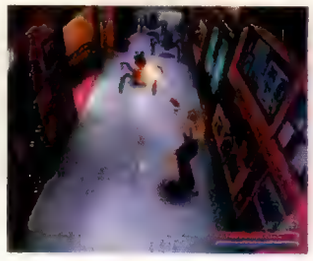
esplorazione tipici dei giochi di ruolo ai classici combattimenti robotici che hanno reso famosa la mascotte Capcom. Lo vedremo a dicembre. Sul fronte dei picchiaduro, ha letteralmente rubato lo show l'attesa versione PlayStation di ***Marvel Super Heroes***, che troverete descritta in tutto il suo splendore nelle prossime pagine, ***X-Men vs Street Fighter*** e il primo volume di ***Street Fighter Collection***. Per concludere, Capcom ha annunciato una versione speciale di *Cyberbots*, prevista per la fine di novembre in Giappone e che non dovrebbe essere troppo differente da quella per Saturn già disponibile in termini di cosmesi. Capcom non sembra essersi indebolita dopo la partenza di Yoshiki Okamoto, direttore esecutivo del reparto R&D, che lo scorso aprile ha fondato una nuova compagnia, Flagship. L'etichetta è finanziata direttamente da Sega e Nintendo e attualmente è al lavoro su un colossale RPG per Saturn che vanta l'*artwork* di Yoshitaka Amano. Creata ufficialmente lo scorso aprile, l'obiettivo di Okamoto è di fare di Flagship una colonna portante del divertimento elettronico mondiale. Ne sentiremo presto parlare. Una delle sorprese dello show è il fantastico ***Bomberman PlayStation***, il primo titolo Hudson per il 32-bit Sony. Il gioco vanta una prospettiva pseudo-tridimensionale e sta all'originale ***Bomberman*** come ***Pacmania*** sta a ***Pac Man***. Giocabile e divertente, un sicuro *hit*. Sul fronte dei titoli più bizzarri segnaliamo la conversione casalinga di ***Denshade Go!***, una simulazione di treni che consente di supervisionare l'intera linea ferroviaria nipponica. Il gioco supporta un nuovo pad prodotto da Taito che sarà commercializzato in *bundle*. Uscita prevista: dicembre.



EINHANDER È IL PRIMO SPARATUTTO ORIZZONTALE DI SQUARESOFT PER SONY PLAYSTATION. A DIFFERENZA DEI TITOLI CONVENZIONALI, NON PREVEDE ALCUNA PAUSA TRA UN LIVELLO E L'ALTRO: L'AZIONE FURIOSA PROSEGUE ININTERROTTAMENTE DAL MOMENTO CHE PLAYSTATION CARICA I DATI DURANTE IL GIOCO. SPETTACOLARI EFFETTI DI ILLUMINAZIONE E BOSS DI FINE LIVELLO GIGANTESCHI SONO SOLO ALCUNI DEI PUNTI DI FORZA DEL GIOCO.

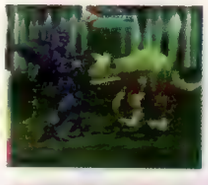
TRIONFO SQUARESOFT

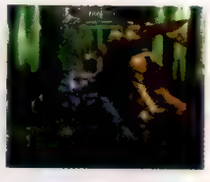
Ennesimo trionfo per SquareSoft, la software house più attiva sulle attuali scene videoludiche mondiali. Il titolo che ha riscosso maggior successo nello splendido stand SquareSoft è ***Einhander***, lo sparatutto presentato sulle pagine di SPC #40. Il gioco ha tutte le carte in regola per aggiudicarsi il titolo di migliore *shoot'em up* mai apparso su Sony PlayStation. I fondali pre-renderizzati sono assolutamente incredibili e gli effetti speciali segnano un'evoluzione netta rispetto a ***Ray Storm*** (Taito). Con grande disappunto dei fans, ***Parasite Eve*** era presente solo sotto forma di video. SquareSoft punta moltissimo su questa avventura fantascientifica che sarà commercializzata prima di Natale in Giappone (e forse contemporaneamente negli Stati Uniti). Notevole anche ***Chocobo's Mysterious Dungeon***, un gioco di ruolo basato sull'oliato meccanismo dei *dungeons* che ha come protagonista uno dei personaggi di *Final Fantasy VII*. Il prodotto segna l'incontro tra l'universo di *Final Fantasy* con quello di ***Mystery Dungeon*** (sviluppato da Siren per Chun Soft), molto popolare tra gli estimatori di Super Famicom e Gameboy. Non a caso, per lo sviluppo del gioco, Square ha assunto Koichi Nakamura, ex-producer di Chunsoft, che ha all'attivo titoli del calibro di ***Dragon Quest*** e ***Torneko's Great Adventure*** (SFC). La visuale di gioco è prospettica, laddove nelle precedenti incarnazioni era a volo d'uccello: la scelta è motivata dall'esigenza di esaltare le potenzialità grafiche tridimensionali di PlayStation. Il sistema di combattimenti è analogo a quello di *Final Fantasy IV*, accompagnato da un indicatore su schermo del-



PARASITE EVE *DOVREBBE USCIRE IN GIAPPONE VERSO LA FINE DI DICEMBRE.*

CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON, *OVVIAMENTE DA SQUARESOFT.*

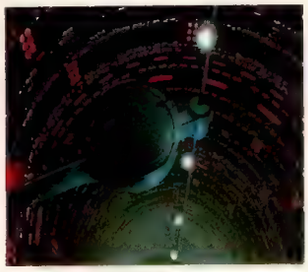




XENOGEARS, *UN GIOCO DI RUOLO DA TENERE ASSOLUTAMENTE SOTT'OCCHIO.*

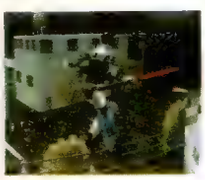
TOKYO GAME SHOW: IL PEGGIO

1. L'assenza di *Tekken 3*
2. *Metal Gear Solid* e *Parasite Eve* non giocabili
3. Nemmeno un *rolling demo* di *Dragon Quest VII*
4. Aria condizionata latitante...
5. Nintendo 64: dove sono i giochi?



EHRGEIZ, *COIN-OP REALIZZATO DAL BINOMIO NAMCO-SQUARESOFT. PRESTO SU PLAYSTATION.*

l'intensità dell'attacco. Nel corso dell'avventura ritroveremo anche Bomb e Golem, Marioneira, Luma e Shiva e altri mostri di *FFVII*. I giocatori potranno ruotare e zoomare la mappa di gioco liberamente e, a differenza di *Final Fantasy VII*, sarà anche possibile ruotare le città, l'interno dei palazzi e dei sotterranei.
Considerando che *Dungeon Keeper* non arriverà su PlayStation prima del 1999, *Chocobo's Mysterious Dungeon* resta un prodotto da tenere assolutamente d'occhio.
Sviluppato da Tadashi Nomura, *Xenogears* è un gioco di ruolo su due CD-Rom che si discosta dai canoni convenzionali. Al pari di *Parasite Eve*, rinuncia al tema medievaleggiante per scenari e atmosfere fantascientifiche di grande impatto. Il protagonista è Fei, una sorta di superuomo nietzscheano che reincarnandosi coscientemente vive da migliaia di anni. Il gioco si ispira al misticismo di Dick e si svolge su una stella lontana anni luce dalla Terra.
Production IG, il team che ha realizzato le animazioni dell'OAV di *Ghost in the Shell*, sta realizzando un filmato di oltre venti minuti ispirato al nuovo gioco Square. Stando ad alcune indiscrezioni, la pubblicazione di *Xenogears* potrebbe essere limitata al Giappone per via del contenuto giudicato "blasfemo".
Gioco di ruolo pseudo-poligonale, *Xenogears* miscela bitmap e 3D con grande efficacia. IN sintesi, si tratta di un gioco di ruolo nello stile di *Final Fantasy* ambientato in un nuovo mondo, graficamente meno ambizioso del settimo episodio della saga. Enormi boss, *battle mode* in 3D particolarmente innovativo e cosmesi di grande livello fanno del lavoro di Nomura uno dei titoli più attesi dagli otaku nipponici. *Front Mission 2* ha tutte le caratteristiche per diventare un nuovo best-seller: *mecha design* di splendida fattura, azione frenetica, un numero di missioni assolutamente massivo; non perdete



**SOUKAGI *È IL NUOVO PROGETTO DEL TEAM CHE CI HA REGALATO* BUSHIDO BLADE*: METÀ GIOCO DI RUOLO, METÀ PICCHIADURO. INTERAMENTE TRIDIMENSIONALE,* SOUKAGI *MISCELA IL GAMEPLAY DEI BEAT'EM UP AD INCONTRI AL MECCANISMO DEGLI ACTIVE BATTLE SYSTEM DI* FINAL FANTASY.

millenium
CD-ROM VIDEOGAMES
Via del Paradiso, 2r
50126 FIRENZE
Tel. 055/6581435
Fax 6581662
zona VIALE EUROPA
e.mail: millen@hesp.it

COLLEZIONE COMPLETA
MODELLINI
EVANGELLION BANDAI
NOVITÀ ESCLUSIVE
DAL GIAPPONE

OFFERTA TITOLI PSX
PRIMO GRUPPO: legacy of kain, mega man x 3, excalibur, tenka, nhl '97, ridge racer rev., star gladiators, actua soccer 2, over blood, tekken 2, broken sword, ten pin halley, cronicles of sword, exen, nhl power play, wing commander 4, resident evil, little big adventure, destruction derby 2.
SECONDO GRUPPO: galaxian 3, slamscape, spot 2, project overkill, dark forces, the hive, riot, need 4 speed, killing zone, arcade classic, po'ed, prime goal, conira, tokyo h. batlle, davis cup tennis, carnage heart, blast chamber, re-loaded, firo & klowd, a4 evolution, striker '96, super sonic rac., strike point, tunnel b1, cyberia
1 TITOLO DEL PRIMO GRUPPO + UNO DEL SECONDO L. 139.000
2 TITOLI DEL SECONDO GRUPPO L. 109.000
3 TITOLI DEL SECONDO GRUPPO L. 149.000

novità playstation europee e di importazione
final fantasy VII int., front mission II, bio hazard director's cut, psychic force puzzle game, street fighter coll., namco museum encore, formula one 1997, einhander, i'e racin, marvel super heroes, tattics ogre, kurushii (iq), parappa the rapper, toshinden 3, ace combat 2, rapid racer, hercules, nightmare creature, g-police, overboard, rosco macqueen, street fighter ex plus @, heaven's gate, screamer 2, tetris

NEWS MODELLINI MADE IN JAPAN
VINILE GOLDRAKE - GHETTA 1 - GHETTA 2
GHETTA 3 - MAZINGA Z 50 cm - GIANT ROBOT
EVA 01 - KENSHIRO - ROUL
RESINE GOLDRAKE R - JEEG R - GAIKING R
MAZINGA Z R - DAYTAN 3 - DALTANIUS
VULTUS V - COMBATER V - DANGUARD
DAIMOS - RED BARON - GUNDAM 1/220

LA PRINCIPALE ATTRAZIONE ALLO STAND BANDAI ERA LA VERSIONE PLAYSTATION DI GIDOU SENSHI Z GUNDAM, ENNESIMO TIE-IN ISPIRATO ALLA POPOLARE SERIE ANIMATA.

il prossimo numero di SPC per una recensione completa. Era in display la versione giocabile di ***Front Mission Alternative***, un altro atteso prodotto SquareSoft presentato qualche mese fa su queste stesse pagine. Atteso per la fine dell'anno, ***Front Mission Alternative*** è il più arcade dei nuovi *mecha-games* targati SquareSoft. Particolarmente spettacolari le inquadrature variabili che rendono l'esperienza ludica paragonabile a una puntata di *Robotech*. Ma la vera novità del *Tokyo Game Show* è ***Soukagi***, un *action game* tridimensionale che miscela la componente fantasy e quella avventurosa con sorprendente efficacia.
Realizzato dallo stesso team dell'eccellente ***Bushido Blade***, ***Soukagi*** presenta sedici differenti personaggi che si muovono in un complesso e realistico universo tridimensionale. Quando ***Tomb Raider*** incontra ***Final Fantasy VII***.
Combattimenti in tempo reale, magie e attacchi combinati, mosse speciali, trama che miscela antico e moderno nella tradizione distopica Square... ***Soukagi*** è il tentativo di miscelare la frenesia dei picchiaduro alla profondità dei giochi di ruolo, esperimento già coronato da parziale successo con la bilogia di ***Tobal***. Davvero brillante. ***Soukagi*** sarà pubblicato entro Natale in Giappone. Concludiamo con l'annuncio ufficiale dell'imminente commercializzazione di ***Final Fantasy VII International***: si tratta semplicemente della versione americana ritradotta in lingua nipponica per il mercato asiatico e che include tutte le novità descritte in **America's Most Wanted** (sequenze inedite, implementata versione del menu, tre extra boss e nuove armi). La versione ***International*** è costituita da quattro CD. Il disco aggiuntivo include una mappa digitale, alcuni suggerimenti, una guida su schermo, immagini in alta risoluzione e altre chicche. Durante lo show abbiamo anche visto un demo di ***Ehrgeiz***, il primo coin-op nato dalla collaborazione tra Namco e SquareSoft. Sviluppato da Dream Factory (il team dietro a ***Tobal #1 & 2***), ***Ehrgeiz*** si basa sulla scheda System 12 (***Tekken 3***). Simile a ***Virtua Fighter 2*** in termini di *gameplay*, il gioco è un picchiaduro tridimensionale a incontri che include dieci differenti lottatori. Gli incontri si svolgeranno a differenti altezze, come in ***Dragon Ball GT***. ***Ehrgeiz*** verrà pubblicato da Namco (non perdete il prossimo numero se volete saperne di più). L'annuncio di una conversione PlayStation sembra essere solo una formalità. Stando ad alcuni voci raccolte nello stand SquareSoft, l'attivissima casa nipponica starebbe progettando altri due titoli attesi per Sony PlayStation: ***Seiken Densetsu 4 (Secret of Mana)*** e ***Chrono Trigger 2***. Infine, Big Rain – una nuova etichetta che include alcuni ex-programmatori americani di SquareSoft – sta lavorando a ***Lurking in the Shadows***, un gioco di ruolo con combattimenti in tempo reale e personaggi interamente renderizzati. Il gioco verrà pubblicato da Ascii nei primi mesi del 1998.

DELUSIONE NAMCO

Inspiegabilmente, Namco ha rinunciato a presentare la versione PlayStation di ***Tekken 3***, nonostante fosse indicato nella *press-release* diffusa prima dello show. La casa si è limitata a riproporre il cabinato da bar, che riscuote ancora oggi un grande successo tra i fans dei picchiaduro. E' stato comunque confermato che la versione PlayStation arriverà prima di Natale e non necessiterà di alcun *upgrade*, come avevamo previsto. I programmatori stanno incontrando più difficoltà del previsto nel riprodurre su PlayStation le caratteristiche del coin-op, basato su un hardware più potente di quello casalingo. La poca RAM disponibile sta diventando un problema sempre più grave per PlayStation: la possibilità di usare un'espansione di memoria su Saturn spiega perché le versioni Sega dei giochi SNK e Capcom siano in genere migliori rispetto a quelle PlayStation. Per il resto, non si è visto nulla di veramente nuovo: T***ales of Destiny, Kaze no Klonoa, Pac Man 3D*** e poco altro. Chi si attendeva di vedere un *rolling demo* del quarto episodio di ***Ridge Racer, Rage Racer Revolution*** è rimasto deluso: i rappresentanti di Namco negano persino l'esistenza. Namco ha presentato ***Namco Museum Encore*** che include ben sette titoli classici, tra cui ***Rolling Thunder, Sky Kid, Motos*** e ***Dragon Saber***. Imminente. Il 30 di ottobre verrà invece pubblicato ***Namco Museum Chronicles***, un confanetto che raccoglie tutti i precedenti volumi di classici. Namco ha inoltre annunciato che pubblicherà il best-seller di Codemasters, ***Micro Machines V3***, un gioco che ha incontrato incredibili difficoltà di distribuzione anche in America. L'unica nota positiva per Namco è stata la vittoria nel concorso delle miglior travestimento delle ragazze dello stand, che è andato a una simpatica giapponesina che indossava il costume di Ruti (una delle protagoniste dell'atteso ***Tales of Destiny***) e che ha avuto la meglio su Alice (***Bloody Roar***, Hudson).

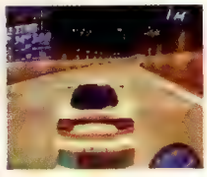
C'ERANO ANCHE...

Artdink ha presentato l'ennesimo prodotto simulativo, ***AV*** (prevedibile *sequel* di ***AIV***). Grafica massiva, compatibilità mouse, piacerà un sacco ai cultori del genere. ***Kaze no Nohtam (Nohtam's Wind)***, presto in Giappone. ***Maria*** (Axela), avventura grafica spettacolare prevista a dicembre in Japan. ***RPG School 3*** (Ascii), terzo episodio della serie "Fai-da-te": si tratta di un pacchetto software che consente di sviluppare semplici giochi di ruolo e di salvare il tutto su *memory card*. ***Kasei Monogatari (Mars Story)***, gioco di ruolo poligonale che si ispira a un celebre programma radio giapponese. ***Moon***, RPG che racconta la vicenda di un ragazzino risucchiato in un videogioco (*Tron docet*). Dopo il successo di ***Dynasty Warriors***, Koei ha presentato ***Soul Master*** (Koei), un simulatore di mostri alquanto originale. Delusi coloro che si aspettavano un demo, o almeno qualche immagine del

...E PER LA SERIE GIOCHI ASSURDI ECCO DENSHADE GO!, SIMULATORE DI TRENI CON TANTO DI CONTROLLER DEDICATO!

"Final Fantasy VII killer", ***Dragon Quest VII***. Enix si è limitata a presentare ***Star Ocean The Second Story*** (seguito di un RPG poco conosciuto al di fuori del Giappone), ***Astronoka*** (un clone di ***Morikawa 2***), ***Egg of Steel***, gioco totalmente bizzarro il cui design grafico è stato curato da un team americano e ***Riven***, il seguito di ***Myst***, che occuperà la bellezza di cinque CD-Rom. Ultima novità Enix per PlayStation è ***Bust a Move***, un gioco "dance" più estremo di ***Parappa the Rappa***, in cui il giocatore deve stabilire movimenti e ritmo. Da non confondere con il titolo occidentale del taitiano ***Puzzle Bubble***. Omega Force (il team di ***Dynasty Warriors***) sta lavorando a un secondo picchiaduro tridimensionale per Koei. Il seguito si svolge nell'Europa medioevale e si preannuncia esplosivo. ***Debut 21*** (NEC Interchannel), simulazione tridimensional-poligonale in cui interpretiamo una rockstar in cerca di successo. ***Doraemon 2 SOS!*** (Epoch), trenta nuovi livelli per il gattone con i ciuski. ***Burger Burger*** (GASP), una simulazione di fast food.

Takara ha annunciato ***Choro-Q Jet Train Boeings***, il terzo episodio della mediocre serie automobilistica. Ora sarà possibile pilotare aereoplanini e gareggiare in aria (quando ***Choro Q*** incontra ***Reciproheat 5000***): abbastanza pacchiano. Molte meglio A***rmored Troopers Votoms: Blue Knight***, un *mecha-game* presentato ine sclusiva su queste pagine qualche mese fa. La versione USA è stata ribattezzata ***Beast Wars*** e sarà distribuita da Hasbro. Non male il nuovo ***Japan Pro Wrestling*** di Tomy, previsto per marzo. Un'altra novità PlayStation è ***Option Tuning Car Battle***, sviluppato da Motorsports Software Technical Office, una sorta di seguito non ufficiale di ***Tokyo Highway Battle***. Il gioco di corsa si è dimostrato persino superiore a ***Midnight Run*** di Konami in termini di velocità. L'aspetto più curato del prodotto è sicuramente la customizzazione della vettura: possiamo infatti configurare ogni dettaglio, dallo spoiler alle sospensioni, dal colore della carrozzeria al tipo di volante. ***Option Tuning Car Battle*** è previsto a gennaio. Un altro gioco di corsa che merita menzione (e non minzione) è ***GT 24*** di Jaleco, un prodotto che accetta compromessi sul piano dell'originalità, ma non su quello della qualità.



OPTION TUNING CAR BATTLE: *PIÙ CHE UN GIOCO DI CORSA, UN SIMULATORE DI ELABORAZIONI PER AUTO VIRTUALI...*

Particolarmente interessanti le conferenze che si sono svolte nei tre giorni della fiera sullo stato del divertimento elettronico. Tra gli altri, hanno preso parte ai dibattiti il folle Kenji Ino (Warp), il visionario Yuji Naka (Sega), l'autore di ***Metal Gear Solid*** Hideo Kojima (Konami) e Toshiyuki Kawazu (Square). Assenti ingiustificati: Yoshiki Okamoto (Capcom) e un certo Shigeru Miyamoto (Nintendo).

Concludendo, l'edizione '97 del *Tokyo Game Show* ha ribadito la centralità di PlayStation nel sistema videoludico mondiale, confermato le difficoltà Nintendo e la fedeltà dei giocatori nipponici per Sega. L'assenza di ***Tekken 3*** e dei demo giocabili di ***Metal Gear Solid, Parasite Eve*** e ***Resident Evil 2*** è stata controbilanciata dalla presentazione di nuovi titoli come ***Gran Turismo, Soukagi*** e ***PlayStation Bomberman***.

Sarà un Natale elettronicamente massivo, questo è poco, ma sicuro. *Mata ne*!

NICOLAS DI COSTANZO

CHANGE GAMES

IL PRIMO PUNTO DI SCAMBIO PER GIOCHI PLAYSTATION

Ti piacerebbe scambiare i giochi che possiedi con altri in modo economico?
Vuoi divertirti con titoli a te nuovi senza spendere un capitale?
Sei stanco di vedere i tuoi giochi usati permutati per poche lire?

Se la tua risposta è si!
VIENI A TROVARCI O CONTATTACI

Ti aspettiamo dal lunedì al sabato
dalle ore 15:00 alle ore 19:30

in Via ALESSI, 12 - Ang. Via G. D' Annunzio - (MI) - Tel. 02 - 58.11.23.84

In Tenchu nascondersi negli anfratti e colpire al punto giusto è fondamentale.

Sony Music Entertainment

L'autentica sorpresa del *Tokyo Game Show* è venuta da *Sony Music Entertainment* - **una branca di Sony Computer Entertainment of Japan - sotto forma di una serie di titoli di grande spessore.** Conosciuta per prodotti come ***Kowloon's Gate*** (un'avventura in computer grafica su due CD-Rom che SPC ha recensito in esclusiva per l'Italia e che sarà presto pubblicata anche in Europa) e l'ormai leggendario ***Parappa The Rapper***, SME aveva in display alcuni dei migliori giochi visti in fiera: ***Tenchu, Escaper, Speed Power Gunbike, Laguna Cool*** (un fantastico RPG che ha accumulato oltre due anni di ritardo, ma che dovrebbe infine uscire alla fine di ottobre) e l'eclettico *action game* ***Dam Dam Stompland*** (dicembre in Giappone). Per quanto concerne ***Parappa***, segnaliamo che Masaya Matsuura, il creatore, è già al lavoro sul *sequel* ufficiale. Il secondo episodio sarà pronto in primavera e includerà l'opzione di gioco simultaneo per due *players* umani. Ma ora spazio alle novità...

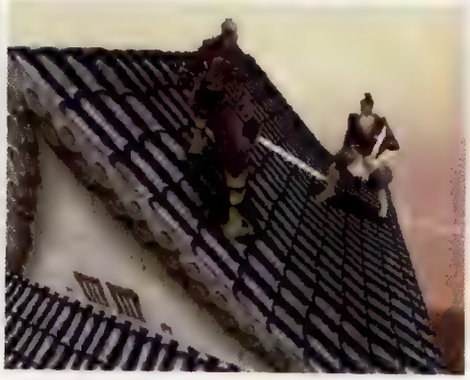
Nel dodicesimo secolo non si andava troppo per il sottile...

THE LAST NINJA QUASI TENCHU 4?

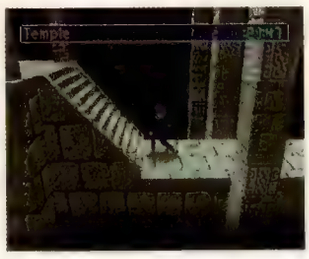
Dopo la pubblicazione di ***Kileak the Blood*** – un modesto clone di ***Doom*** – e l'originale avventura ***Koowlon's Gate***, SME si appresta a pubblicare il promettente ***Tenchu***. Al pari di ***Bushido Blade***, la storia si svolge nel Giappone tardo medioevale. Nel gioco interpretiamo un guerriero ninja o, a nostra scelta, una "*konoichi*" (l'equivalente femminile dei ninja). L'obiettivo è eliminare il malvagio signore che terrorizza le popolazioni contadine. Colpisce immediatamente il livello di dettaglio degli splendidi fondali tridimensionali *texture-mappati*. Nella versione presentata a porte chiuse in quel di Tokyo, i combattimenti si svolgono all'interno di una fortezza: il nostro personaggio viene circondato da scugnizzi armati di *katana* e *shuriken*: quando *Kung Fu* incontra ***Tomb Raider***. L'azione è estremamente fluida nonostante il grande numero di personaggi sullo schermo. ***Tenchu*** non è un picchiaduro a incontri sul modello di ***Bushido Blade***: per descriverlo potremmo paragonarlo al ***Metal Gear Solid***. Meglio ancora, ***Tenchu*** è la versione tridimensionale di un mitico gioco del passato: ***The Last Ninja*** di System 3. Il nostro eroe dovrà muoversi con circospezione all'interno del castello, per evitare di essere scoperto e sopraffatto numericamente dai nemici. Colpire le sentinelle alle spalle, in questo senso, è molto meglio che attaccarle frontalmente. Allo stesso modo dovrete muovervi negli anfratti poco illuminati del castello, evitando di attirare l'attenzione delle guardie. I combattimenti sono fuoriosi e violenti all'inverosimile: un colpo di spada e il vostro nemico rovinerà al suolo in una pozza di sangue. Da segnalare ottimi effetti di luce e animazioni particolarmente realistiche, grazie all'uso dell'onnipresente *motion capture*. Nel gioco viene tuttavia privilegiata la dimensione strategica-esplorativa rispetto a quella puramente *arcade*. Otto sezioni in tutto (senza contare almeno un paio di scenari segreti), fondali e animazioni di forte impatto, *gameplay* di tipo tattico-strategico: questi i punti di forza dell'ultima fatica di SME. L'antagonista primo di ***Tenchu*** sarà ***Ninja***, il nuovo grande progetto di Core Design (presentato sul numero 39 di **SPC**). Una sfida all'ultimo sangue...

ESCAPER NAVIGATOR 4.0

Il secondo prodotto targato SME è ***Escaper***, un'avventura che privilegia l'approccio *arcade* che ci consente di indossare i panni di alcuni "super eroi" di marvelliana memoria. Il giocatore si muove liberamente in un mondo tridimensionale, evita trappole e trabocchetti, supera gli ostacoli con gli oggetti che recupera durante il cammino. A una prima occhiata, ***Escaper*** sembra un prodotto assolutamente convenzionale. In realtà, non è così: il gioco è pieno di sorprese. Una di queste è la possibilità di definire le caratteristiche (abilità e capacità) del proprio personaggio all'inizio del gioco. Oltre ai due i "super eroi" disponibili, Escaper e Danger, sarà infatti possibile personalizzare fino a otto differenti personaggi,



nominandoli in base alle nostre preferenze. Il *gameplay* varia in corrispondenza delle scelte effettuate. Notevoli le animazioni dell'alter-ego digitale, anche se i fondali appaiono meno sofisticati di quelli di *Tenchu*. In ***Escaper*** le inquadrature giocano un ruolo determinante: è indispensabile variare manualmente il punto di vista per cogliere dettagli importanti nascosti nel fondale, come oggetti o passaggi segreti. Oltre agli avversari veri e propri, non mancano enigmi di complessità eterogenea. Il tempo rappresenta un fattore importante all'interno del gioco: per completare le varie missioni avrete un certo numero di secondi. SME ha preferito privilegiare la componente cosmetica su quella puramente ludica. Tutto sommato, si tratta di un prodotto piuttosto originale.



ESCAPER, *UN'AVVENTURA GRAFICA SUPER-EROICA...*

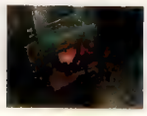
ESCAPER

Sotto l'influenza delle serie animate a tematica robotica (da *Mobile Suit Gundam* a *Patlabor*), gli *otaku* nipponici hanno dimostrato in questi anni di apprezzare particolarmente i videogiochi basati su robottoni antropomorfi. Conclusa la stagione dei giochi a sedici, blocchettosi e poco definiti, si è aperta un'era di titoli a 32-bit di grande spessore (vedi *Gun Griffon* su Saturn o ***Armored Core*** su PlayStation). ***Speed Power Gunbike*** ha tutte le carte in regola per diventare un nuovo paradigma nel suo genere. Nel gioco sviluppato da Intec controlliamo un robot in grado di trasformarsi, a discrezione del giocatore, in una motocicletta cibernetica o in un hovercraft iper-carenato. Per effettuare la metamorfosi meccanica è necessario raggiungere la massima velocità di crociera: è delegato al giocatore il compito di valutare quando e come effettuarla. Ogni incarnazione possiede dei vantaggi e degli svantaggi: ad esempio la motocicletta è veloce più del robot, ma allo stesso tempo maggiormente vulnerabile ai colpi avversari e incapace di generare un grande volume di fuoco. All'inizio di un gioco che si ispira nelle tematiche e nel design alla mitica serie *Megazone 23*, avremo a disposizione tre diversi robot: Ippa (Gunbike), Amy (Gunbike Proto) e Nowno (Gunbike X). I fondali tridimensionali *texture mappati* offrono un elevato livello di dettaglio. Gli effetti delle armi impiegate dai robottoni sono devastanti e contribuiscono ad animare l'azione in modo molto efficace. Ottimo l'uso del *light sourcing*. Come in ***Escaper***, anche qui abbiamo un tempo limite per portare a termine le varie missioni. La trama di ***Speed Power Gunbike*** prende a prestito più di un tema dalla tradizione letteraria e cinematografica fantascientifica degli ultimi decenni. Sul finire del ventesimo secolo, una catastrofe naturale ha dimezzato la popolazione mondiale. Nel dicembre del 2025, i sopravvissuti si sono organizzati in differenti gruppi armati. Il leader di uno di questi, Michi, decide di eliminare sistematicamente gli altri per impossessarsi delle poche ricchezze rimaste sul pianeta. Dopo anni di combattimenti, il 31 maggio del 2097, i ribelli si coalizzano per fermare Michi, formando il gruppo di resistenza Ariadone, il cui quartier generale è situato in Eurasia. Questi ultimi hanno sviluppato una nuova tecnologia, la *Gunbike Special Assault Unit*, per stroncare le velleità espansionistiche del novello ditattore. Nei panni di un pilota dei nuovi mech, dovrete tostare i dispotici avversari nella prima delle battaglie decisive per il controllo del pianeta. Concludendo, ***Speed Power Gunbike*** rappresenta una delle proposte ludiche più interessanti di SME. I fondali sono davvero incredibili e i boss di fine livello non sembrano avere eguali nell'attuale produzione PlayStation. Nonostante il *design* e le atmosfere tipicamente nipponiche, il gioco dovrebbe soddisfare le esigenze dei videogiocatori di tutto il mondo. L'uscita è prevista per la fine di Novembre.

IN SPEED POWER GUNBIKE IL MECH SI PUÒ MUOVERE LIBERAMENTE NEGLI SCENARI TRIDIMENSIONALI.

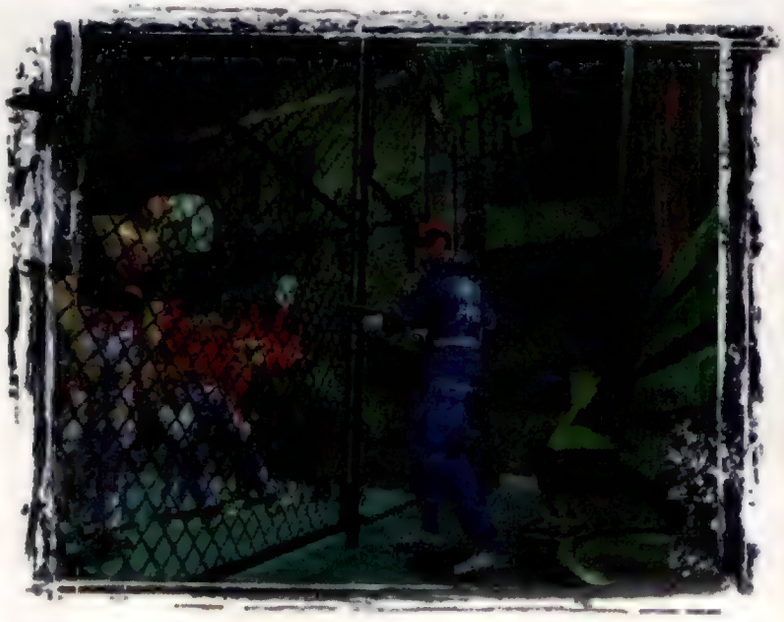
AVETE PRESENTE LE MOTO CYCLONE DI ROBOTECH: A NEW GENERATION? ECCO, SIAMO LÌ...

Bio Hazard 2



Nuove armi, una grafica ancora più spettacolare molta più azione del precedente: questi gli ingredienti di *Bio Hazard 2*, uno dei mattatori dell'ultima edizione del *Tokyo Toy Show*.

L'avventura comincia nelle strade cittadine di Raccoon City: autentica guerriglia urbana. Il nostro alter-ego è circondato da zombies e può contare solo su una timida calibro 38. Il muro di fuoco che si staglia in lontananza crea un sinistro riverbero sui palazzi. La città verra distrutta all'alba, per dirla con Romero. Leon corre verso un negozio di armi in cerca di dannate munizioni e di armi più efficaci. L'orda di morti viventi si avvicina. "*Quando non ci sarà più spazio all'inferno, i morti cominceranno a camminare sulla terra*" diceva il sacerdote portoricano in Zombie. Leon spalanca la porta dell'armeria e per poco non viene freddato dal gestore, atterrito. Il lento incedere degli zombies, le braccia protese in avanti, le bocche spalancate. Dannati bastardi. Il poliziotto spara ad altezza uomo i suoi ultimi colpi, poi spranga la porta dietro di sè. Grazie al cielo, all'interno dell'armeria ci sono cartucce in abbondanza e un mitragliatore automatico. La stagione della caccia è aperta. Leon torna di corsa al dipartimento di polizia. Per fare un massacro. Leon è più veloce e agile dei morti viventi, ma il loro numero cresce costantemente. *Io sono leggenda*. Sulla via del ritorno è attaccato da famelici ex-colleghi, ormai tramutatisi in zombies. Ad un certo punto la situazione si fa insostentibile. Un tombino! Leon lo spalanca e si precipita nelle fogne, alla ricerca di un rifugio sicuro. Ma sarà davvero così?

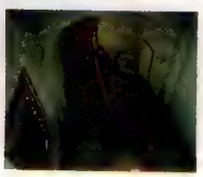


Il livello di animazione è semplicemente sensazionale: i personaggi ruotano il capo quando uno zombies entra nel campo visivo.

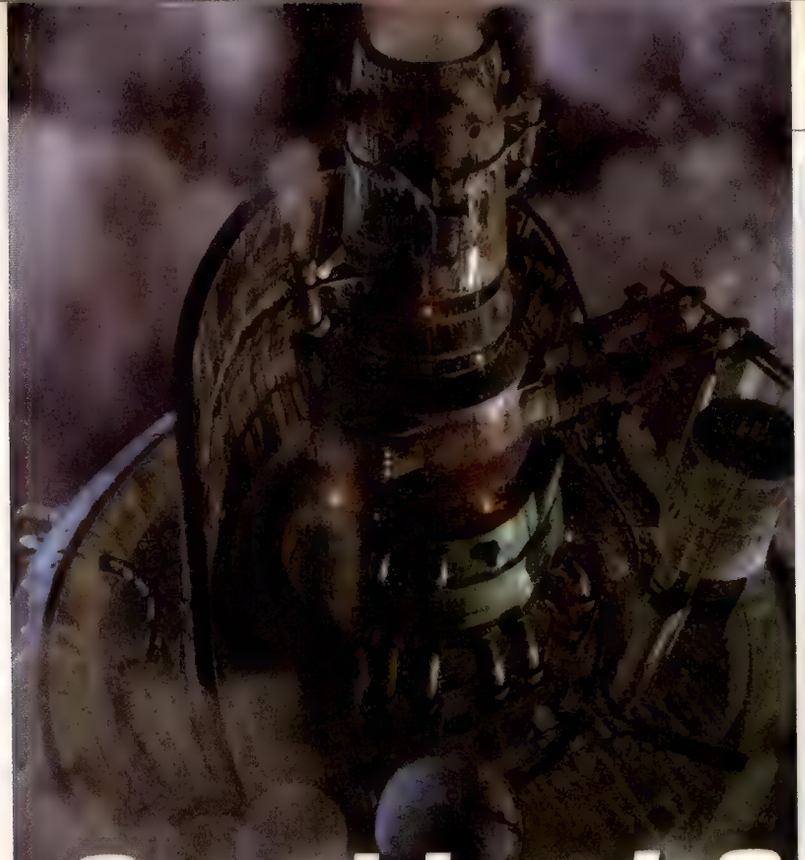
Basta, non vi diciamo altro, non vogliamo rovinarvi la sorpresa. Dopo la presentazione di Tokyo, siamo certi di una cosa: ***Resident Evil 2*** è il miglior film horror mai visto su PlayStation. Ludicamente parlando, aspettiamo di giocare la versione completa... Per quanto concerne il metodo di controllo, si segnalano poche innovazioni rispetto al primo episodio, anche se il puntamento del bersaglio ora è automatico. Il menu dell'inventario ha subito qualche modifica estetica, ma l'interfaccia non è stata sostanzialmente rinnovata. Il livello di dettaglio dei personaggi, umani e zombies, è semplicemente sensazionale. I danni subiti da Leon/Chris Walker e Claire Redfield (che sostituisce Elza/Jill) sono visibili su schermo: un graffio sul braccio, una ferita alla gamba. Le locazioni, dalle strade cittadine all'interno della stazione di polizia, sono definite in modo dettagliato. Il realismo di ***Resident Evil 2*** è davvero incredibile. In alcune sezioni è possibile persino arrampicarsi su scatoloni per fuggire da orde di zombies assetati di cervello umano. Ritroviamo le gemme misteriose – che avevano giocato un ruolo fondamentale nel primo episodio. Colpisce come un *bloody mary* a stomaco vuoto l'esplicita violenza grafica dell'avventura Capcom. Il sangue cola copioso dallo schermo come nella scena del party di *Scream*. La caratterizzazione degli zombies è molto più varia e terrificante rispetto a quella precedente. Il look di Elza è stato nettamente implementato: probabilmente, i grafici Capcom si sono ispirati al personaggio di Lara Croft. Curve vertiginose e forme mozzafiato sono infatti gli elementi più appariscenti dell'eroica poliziotta. I dialoghi appaiono molto meno banali e l'atmosfera è davvero suggestiva.

Quando?

L'attesissima versione giapponese, ***Bio Hazard 2***, sarà pubblicata a gennaio, mentre quella europea - intitolata ***Resident Evil 2*** e distribuita da Virgin Interactive - potrebbe slittare alla fine di marzo. In entrambi i casi, ci confronteremo con un gioco due volte e mezzo più esteso del suo predeccessore, tanto da occupare due CD-Rom. Per tutti coloro che volessero saggiare la qualità del nuovo titolo Capcom, segnaliamo che l'imminente ***Resident Evil Diresctor's Cut*** (25 settembre in Giappone, alla fine di novembre la versione la PAL) conterrà un *rolling demo* del secondo episodio. Attenzione: mentre la versione europea di ***Resident Evil: Director's Cut*** conterrà solo il demo del secondo episodio, quella giapponese offre anche un demo giocabile di ***Mega Man Neo*** e un *rolling* di ***Breath of Fire III***...
Infine, per tutti coloro che avessero perso il primo, indimenticabile episodio, Virgin pubblicherà a novembre la versione budget nella collana *Platinum* (50.000 lire). Ci riferiamo, ovviamente, alla versione PAL.



Titolo : **Bio Hazard 2**
Casa : **Capcom**
Uscita : **Gennaio**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Avventura**

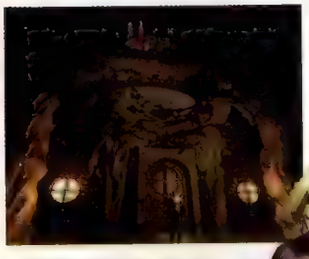


Overblood 2

Metà *Tomb Raider*, metà *Resident Evil*, *Overblood 2* rappresenta uno dei prodotti più interessanti della nuova stagione ludica. A pochi mesi di distanza dall'introduzione in occidente del primo episodio, RiverHill ha presentato a Tokyo il seguito.

Per chi non ne avesse mai sentito parlare, RiverHill Soft è una piccola ma promettente casa di produzione nipponica che ha il proprio quartier generale a Fukuoka, la più grande isola al sud del Giappone. Prima di *OverBlood*, RiverHill ha prodotto un'oscura avventura per 3DO, *Doctor Houser*. Per quanto concerne *Overblood 2*, la versione vista al *Tokyo Game Show* era completa al 60%. Il gioco – che occuperà due compact disc – sarà pubblicato all'inizio del 1998. Avventura dinamica interamente tridimensionale, *Overblood 2* presenta una trama complessa e avvincente. Il giocatore deve risolvere una serie di enigmi di difficoltà variabile e nel contempo evitare gli attacchi dei nemici. Il gioco è stato sviluppato da Akihiro Hino, che ha curato sceneggiatura, supervisione e programmazione.

Il programmatore di OverBlood 2, Akihiro Hino.

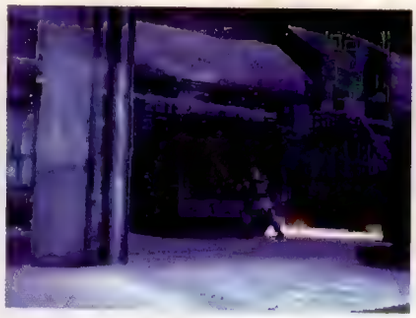


Atmosfere scottiane (Blade Runner) e numerose sotto-trame sono il piatto forte di Overblood 2, a gennaio in Giappone.

OverBlood 2 è stato implementato soprattutto sul fronte grafico. L'uso delle ombreggiatura è davvero notevole e i fondali sono animati in modo realistico. Se nel primo *Overblood* i grafici avevano optato per poligoni *texture mappati*, nel seguito la cosmesi è arricchita da immagini in computer grafica pre-renderizzate. Numerosi i punti di vista selezionabili manualmente dal giocatore. Nel seguito l'azione non si svolge in laboratori segreti collocati a decine di metri sottoterra, ma in vari palazzi della megalopoli di East Edge nell'anno 2115. Come nel primo episodio, i programmatori hanno inserito la possibilità di modificare il proprio personaggio in tempo reale. Il sistema è stato però ottimizzato grazie al sistema *WAS (World Active Superviser)* che facilita la gestione dei due protagonisti all'interno degli scenari tridimensionali. Il sistema fa da filtro tra le informazioni in entrata e in uscita della CPU, prevenendo eventuali disturbi grafici a livello poligonale e di animazioni. La trama non è più lineare di quella del precedente episodio: l'azione si svolge nella futuristica città americana di East Edge durante un'importante gara del campionato automoblistico. Acarno Brani, un pilota della scuderia più forte, assiste a un omicidio all'aereoporto. Prima di morire, la vittima gli consegna una misteriosa capsula. Questo è solo l'inizio dei guai per Acarno... A livello di intreccio, il gioco prevede sette situazioni collegate tra loro che assicurano una notevole longevità e un gran numero di finali differenti. Promettente.

Titolo : **Overblood 2**
Casa : **RiverHill Soft**
Uscita : **Gennaio**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Avventura**

In Metal Gear Solid *Snake dovrà anche liberare la dolce Meryl, ostaggio dei terroristi.*



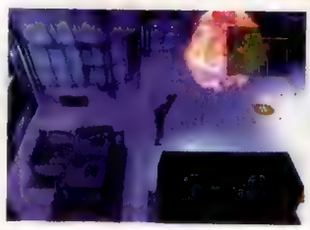
Metal Gear Solid

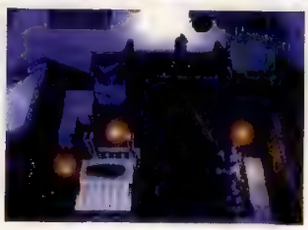
Sono passati molti anni dalla prima apparizione di *Solid Snake* su MSX2, ma l'eroe Konami è ancora popolarissimo in Giappone. Questo spiega solo parzialmente l'enorme entusiasmo degli addetti ai lavori nipponici per *Metal Gear Solid*, autentico trionfatore al *Tokyo Toy Show* dopo la meritata affermazione all'*Electronic Entertainment Expo* di Atlanta. *Metal Gear Solid*, infatti, spinge PlayStation verso livelli tecnici e ludici mai toccati prima da nessuna software house.

L'avventura interamente tridimensionale mixa *Goldeneye 007* (Nintendo 64) e *Resident Evil* con sorprendente efficacia e freschezza. Le tematiche delle due incarnazioni precedenti (apparse su NES oltre che MSX2) sono state riprese direttamente, ma l'ausilio della tecnologia Sony ne ha stravolto radicalmente la cosmesi.

Nei panni dell'agente segreto Solid Snake abbiamo il compito di infiltrarci in una base segreta in Artide (che ricorda quella di *La Cosa* di John Carpenter) passata sotto il diretto controllo di una temibile organizzazione terrorista e sventare le minacce di ritorsione nucleare contro l'Occidente. *De facto*, si tratta di disinnescare le testate atomiche, piazzare una bomba per polverizzare i criminali e darsela a gambe levate prima del "big bang". A differenza di titoli come *Tomb Raider 2*, *Resident Evil* e cloni vari, i programmatori Konami hanno privilegiato l'aspetto strategico su quello arcade. Il numero limitato di armi a disposizione e la grande quantità di nemici presenti all'interno dell'installazione, infatti, richiedono grande attenzione da parte di Solid Snake. Invece di sparare all'impazzata contro i terroristi come in un ***Duke Nukem*** qualunque, dovremo procedere a piccoli passi, nascondendoci negli anfratti, pianificando con cura le nostre mosse. E' fondamentale, ad esempio, tendere agguati alle sentinelle criminali, sopprimendole con una pugnalata ben assestata per non richiamare l'attenzione dei cani lupo. Il *gameplay* di ***Metal Gear Solid*** può essere descritto come un mix tra ***Mission Impossible*** (il vecchio titolo per Commodore 64, non la recente incarnazione per Nintendo 64) e ***Resident Evil***. Le ambientazioni futuristiche fanno da contraltare al classicismo letterario di genere degli scenari dell'avventura Capcom. Solid Snake è inquadrato dalla telecamera virtuale in figura completa (vedi ***Tomb Raider***). E' tuttavia possibile selezionare un altro tipo di prospettiva – in soggettiva – utile soprattutto quando si utilizzano gadget *hi-tech* come occhiali a raggi infrarossi.

L'utilizzo di una telecamera rotante rende l'azione stilisticamente assimilabile a quella di un vero e proprio film e consente di creare un'atmosfera di grande intensità. Da sottolineare gli incredibili effetti di luce che esaltano le potenzialità grafiche di PlayStation. Nella versione presentata a Tokyo si è visto uno spettacolare combattimento tra Snake e un boss, Ninja. Questi indossa una speciale armatura che lo rende parzialmente invisibile (avete presente *Predator*?): l'effetto di distorsione utilizzato dai programmatori Konami è semplicemente fantastico e verrà sicuramente imitato per i prossimi dodici mesi da epigoni vari. La spettacolare presentazione introduce un prodotto di grande spessore che rappresenta lo stato-dell'-arte dell'attuale produzione PlayStation. L'uscita della versione giapponese di *MGS* è prevista per la fine di gennaio. Non è ancora stata annunciata la data di pubblicazione della versione europea.





Titolo : Metal Gear Solid
Casa : Konami
Uscita : Gennaio
N° Giocatori: 1-2
Genere : Avventura

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN

– CHIUSO IL LUNEDÌ MATTINA –

OCCHIO AI PREZZI

TITOLI PLAYSTATION PAL

AGENT ARMSTRONG	95000
ACTUA SOCCER 2	85000
ALL STAR SOCCER	89000
ADIDAS POWER SOCCER INT.	79000
ACTUA GOLF 2	85000
BLACK DAWN	79000
BLAM MACHINHEAD	79000
BATTLE STATION	79000
BREAK POINT TENNIS	79000
BUBBLE BOBBLE	79000
CARNAGE HEART	79000
CASTELVANIA	95000
CRUSADER NO REMORSE	65000
CROC	89000
CHRONICLES OF THE SWORD	79000
DARKLIGHT CONCFLICT	85000
DESCENT 2	79000
DIE HARD TRILOGY	85000
DEATHTRAP DUNGEON	89000
DARK FORCE	79000
FIGHTING FORCE	TEL.
FORMULA1 97	TEL.
FATAL FURY REAL BOUT	79000
GRID RUN	65000
INDEPENDENCE DAY	85000
I.S.S. DELUXE	69000
INTERNATIONAL S.S. PRO	89000
JET RAIDER	75000
JONAH LOMU RUGBY	89000
LOST VIKING 2	79000
LUCKY LUKE	89000
MEGA MAN X3	69000
MYST	89000
NAMCO 4	79000
NANOTEK WARRIOR	79000
NHL FACE OFF 97	79000
HARD BOILED	85000
OVERBLOOD	85000
PANDEMONIUM 2	TEL.
PARAPPA THE RAPPER	79000
PSYCHIC FORCE	85000
QUATTRO-QUATTRO-DUE	79000
RACE RACER	89000
RALLY CROSS	75000
RAY STORM	85000
RAPID RACER	85000
RIOT	59000
SENTIENT	79000
SOUL BLADE	89000
SPEEDSTER	79000
NUCLEAR STAIKE	89000
MONSTER TRUCK	89000
TEMPEST X	79000
ODDWORLD	85000
TRANSPORT TYCOON	75000
TENKA	85000
JURASSICK PARK LOST WORLD	89000
TOSHINDEN 3	89000
WARCRAFT 2	89000
SPIDER	79000
STAR GLADIATOR	59000
SWAGMAN	85000
TOMB RAIDER 2	TEL.
WAR GODS	TEL.
WILD ARMS	89000
WING COMMANDER 4	79000
XEVIUOS 3D	79000
X-COM 2	79000
X2	79000

ACCESSORI PLAYSTATION

JOYPAD PS-SUPERPAD	29000
JOYPAD COLORATI	39000
JOYPAD (SONY)	49000
SPECIALIZED ASCIIPAD (SONY)	65000
JOYPAD ANALOGICO (SONY)	59000
JOYPAD ANALOGICO (VIBRANTE)	99000
JOYSTICK PS-ARCADE	85000
ARCADE JOYSTICK NAMCO	99000
SPECIALIZED JOYSTICK (SONY)	109000
VOLANTE+PEDALIERA	135000
ACTION REPLAY	89000
NEGCOM NAMCO	89000
MULTITAP (4 GIOCATORI)	85000
MOUSE	69000
MEMORY CARD	49000

TITOLI PLAYSTATION PAL L. 49000

ACTUA SOCCER
ALIEN TRILOGY
AIR COMBAT
BUST A MOVE 2
CHEESY
DESTRUCTION BERBY
FATE TO BLACK
FLOATING RUNNER
FIRO & KLAWD
GLOBAL EVOLUTION
HEXEN
LOADED
NAMCO SOCCER
NHL FACE OFF
PITBALL
ROAD RASH
RIDGE RACER REVOL
SLAM JAM 96
SLAM SCAPE
STEEL HARBINGER
TIME COMMANDO
THE INCREDIBLE HULK
TUNNEL B1
WORMS
PGA TOUR 96

TITOLI PLAYSTATION JAPAN

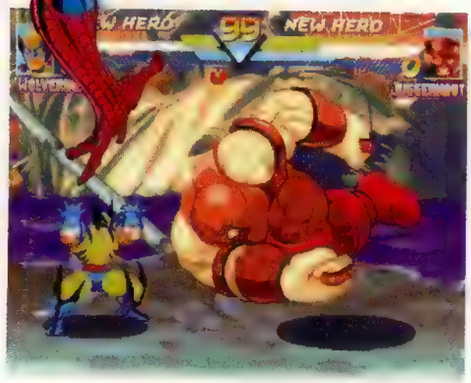
ANTONIO INOKY PROWREST.	109000
BIO HAZARD DIRECTOR CUT	TEL.
BASTARD	99000
CHORO Q2	99000
ACE COMBAT 2	139000
METROPOLITAN HIGHWAY BATTLE	95000
ALUNDRA	109000
ARMORED CORE	109000
DRAGON BALL GT	149000
VIRTUAL HIRIU NO KEN	139000
ROCKMAN GO KART	99000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	99000
ULTRA MAN ZEAS	79000
KOWLOON'S GATE	119000
HIPPER RALLY	69000
SPEED KING	69000
GHOST IN THE SHEEL	139000
FINAL FANTASY TACTICS	139000
FRONT MISSION ALTERN.	139000
KING OF FIGHTERS 96	129000
GUN BULLET	129000
SAGA FRONTIER	125000
TIME CRISIS	135000
ROCKMAN 3	79000
TOSHINDEN MINI	59000
SAMURAY SPIRIT 3	89000
STREET FIGHTER 3D	129000
NAMCO 5	99000
OVERBLOOD	89000
GUNDAN BATTLE MANSTER	119000
BLUE FOREST STORY	99000
SPEED KING	69000

TITOLI PLAYSTATION USA

FINAL FANTASY 7	TEL.
OGRE BATTLE	119000
FANTASTIC FOUR	119000
HERCULES	119000
LETAL ENFORCERS 1 & 2	119000
CRASH BANDICOOT 2	TEL.
SURREAL	115000
SUIKODEN	99000
RUSH HOUR	89000
BROKEN HELIX	89000
NEED FOR SPEED 2	89000
NAMCO VOL 1	69000
CARNAGE HEART	69000
TIME COMMANDO	69000
IRON & BLOOD	69000
TWISTED METAL 2	69000
MADDEN 98	115000
NFL GAME DAY	115000

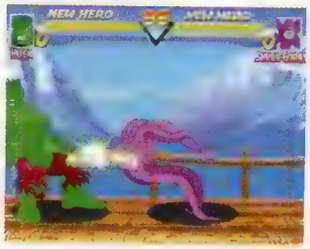
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

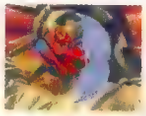
Marvel Super Heroes

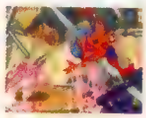


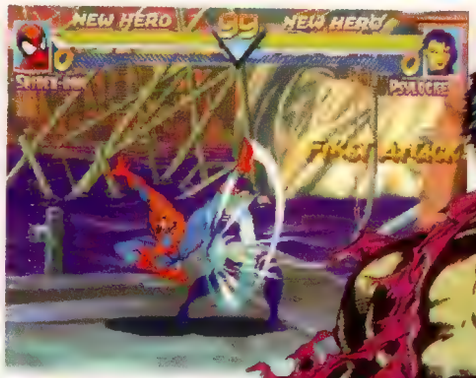
LE ULTRA-POTENTI INFINITY MOVES SONO SEMPRE PRECEDUTE DA UNA SERIE DI PALLE D'ENERGIA CHE CIRCONDANO IL PERSONAGGIO CHE LE EFFETTUA.

Secondo Francis Fukuyama, la Storia è finita nel 1989. Il crollo del muro di Berlino, in altri termini, avrebbe coinciso con la scomparsa di uno dei due poli dicotomici che hanno segnato la parentesi della modernità, pertanto la dialettica storica in quanto tale si sarebbe risolta con l'affermazione culturale dell'Occidente. Sull'onda dell'euforia per il collasso del regime sovietico, più di uno studioso ha parlato di conclusione del "secolo breve", un Novecento cominciato con il primo conflitto mondiale e con la Rivoluzione d'ottobre. In realtà, la fine del secolo è accompagnata da nuovi elementi di sorpresa – vedi il ritorno in primo piano del tema della nazione e l'esplosione di una mai sopita conflittualità etnica - che mostrano i limiti di una interpretazione tanto schematica.
Perché questa lunga premessa? Per sottolineare i limiti di un'analoga semplificazione a livello di storiografia videoludica. All'indomani dell'apparizione delle nuove piattaforme a 32-bit come PlayStation, molti osservatori hanno dato per certa l'immediata scomparsa del *bitmap* e 2D, e, per converso, l'affermazione unilaterale di 3D e *texture mapping*. Ma se è vero che il reparto marketing Sony ha enfatizzato più di ogni altra casa la novità della "rivoluzione tridimensionale", il mercato ha dimostrato che la domanda di giochi a due dimensioni è tutt'altro che estinta. Paradossalmente, alcuni dei migliori titoli apparsi negli ultimi mesi su PlayStation mantengono un impianto di tipo "convenzionale", magnificato dalle potenzialità tecnologiche dell'hardware PlayStation. Giochi come ***Oddworld*** o ***Castlevania X*** dimostrano che un prodotto è valido indipendentemente dall'uso del *texture mapping* e dell'interpolazione trilineare. Un buon prodotto è prima di tutto un prodotto che diverte. E' questa la filosofia ludica Capcom che, incurante della competizione di case come Namco e SquareSoft, continua a proporre prevalentemente picchiaduro bidimensionali, intervallati da timidi tentativi 3D come ***Star Gladiator*** e ***Street Fighter EX Plus Alpha***. Perché sorprendersi, del resto? La continuità qualitativa dei giochi che escono dai laboratori di Osaka è insuperabile: solo SNK ha raggiunto standard paragonabili. La tre giorni fieristica di Tokyo conferma che PlayStation è una piattaforma versatile, capace di offrire ottimi prodotti a due e tre dimensioni. E la nuova stagione videoludica propone una serie di conversioni lungamente attese: ***Marvel Super Heroes, X-Men vs Street Fighter, Street Fighter Collection*** e ***X-Men: Children of the Atom***. Tra questi, il più appetitoso è sicuramente ***Marvel***

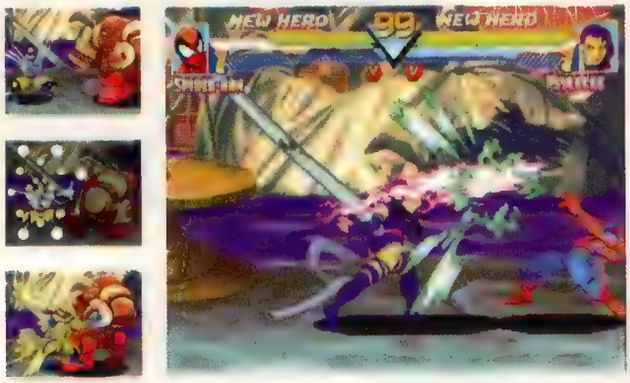






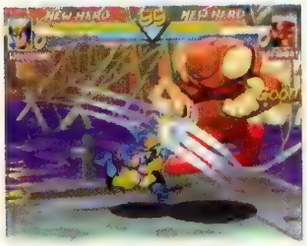


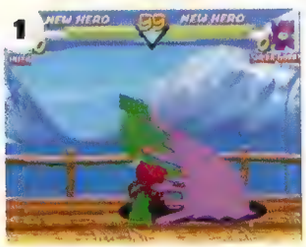
Titolo	MARVEL SUPER HEROES
Casa	CAPCOM
Uscita	NOVEMBRE
N° Giocatori	1-2
Genere	PICCHIADURO

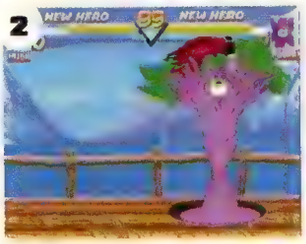


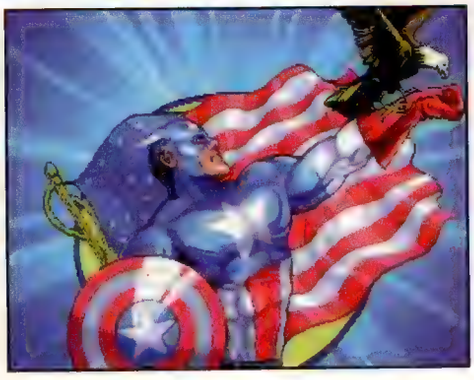
Super Heroes (MSH). Conversione diretta dell'omonimo coin-op, ***MSH*** ripropone i dieci lottatori dell'originale: Magneto, Blackheart, l'Incredibile Hulk, Wolverine, Iron Man, Captain America, Spider-Man, Shuma-Gorath, Psylocke e Juggernaut. I cattivi (Juggernaut, Shuma-Gorath, Magneto e Blackheart) sono capitanati dal malefico Doctor Doom. I personaggi sono eccezionalmente disegnati e rendono giustizia alle tavole dei *comics* Marvel. Seguito ufficiale di ***X-Men: Children of the Atom*** - a sua volta *pseudo-spin-off* della serie di ***Street Fighter Alpha*** – ***MSH*** è un picchiaduro epico che ha riscosso un grande successo in sala giochi, nonostante l'*hype* intorno alle più recenti produzioni tridimensionali (***Tekken 3*** e ***Virtua Fighter 3*** in testa). Dal punto di vista ludico, ***MSH*** si avvicina a ***Dark Stalkers*** e, più in generale, a tutti i picchiaduro Capcom degli ultimi due anni: gli attacchi sono performabili attraverso tre tasti per i pugni e altrettanti per i calci, la cui intensità varia a seconda della durata della pressione (leggera, media, forte). Le mosse speciali vengono invece attivate attraverso le familiari sequenze di mosse eseguite con la freccia direzionale e con uno o più tasti. Ogni personaggio possiede dei super poteri: Spiderman lancia le sue ragnatele intrappolando l'avversario, Captain America scaraventa lo scudo all'indirizzo del suo antagonista e così via. Gli attacchi possono essere eseguiti sia in orizzontale sia in verticale, il che rende il *gameplay* nettamente più vario. Gli attacchi aerei giocano un ruolo fondamentale in ***MSH***, più che in ogni altro gioco Capcom. I bloc-

Sebbene Psylocke sia uno dei nostri personaggi preferiti (e non perché siamo dei fottuti maschilisti), bisogna ammettere che la donzella è veramente infame. Beccatevi questa sequenza (Foto 1-6) in cui si teletrasporta lontano dalla portata di Spiderman, per poi colpirlo in pieno faccione! Psylocke li ammazza stecchiti, è proprio il caso di dirlo...







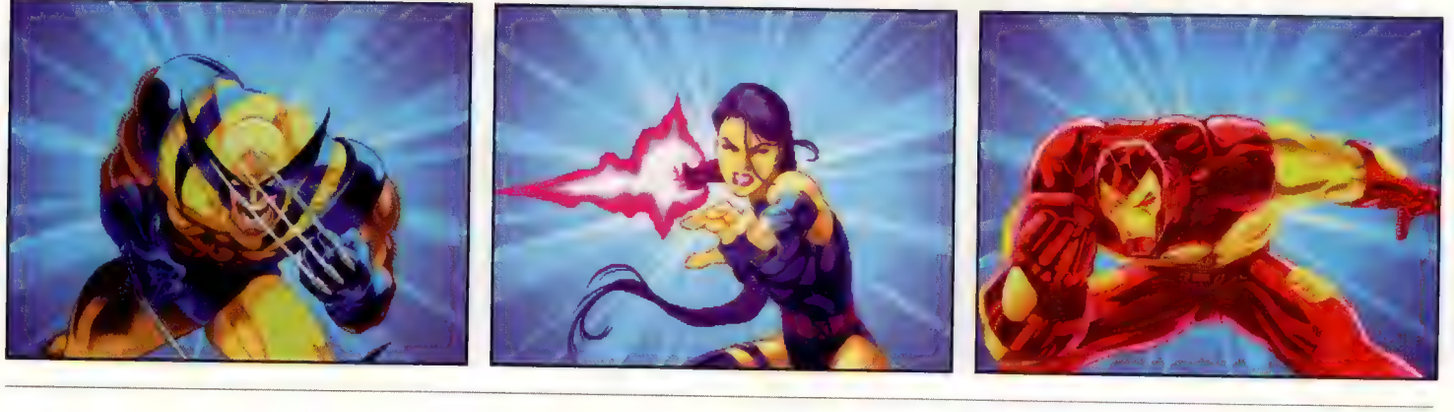


I COMBATTIMENTI DI **MARVEL SUPER HEROES** *SONO RESI ANCORA PIÙ SPETTACOLARI DAI LAMPI "FUMETTOSI" CHE ACCOMPAGNANO GLI ATTACCHI PIÙ POTENTI.*

caggi e i lanci possono essere effettuati in aria e grazie all'inedito sistema di salto di ***MSH***: l'azione non è limitata a un solo piano di gioco. A onor del vero, avevamo già incontrato il super salto in ***X-Men: Children of the Atom***, ma qui questa componente gioca un ruolo ancora più rilevante. Ogni scenario si estende in altezza come nei recenti ***Gundam: The Battle Master*** (recensito sul numero 40 di SPC) oppure ***DragonBall Final Bout*** (test completo a pagina 76). Quando un giocatore si eleva in aria, la telecamera virtuale ne riprende il salto, mentre il lottatore che resta a terra scompare momentaneamente dallo schermo. La sua posizione nell'area di gioco viene indicata da un'icona, il che facilita l'attacco. La molteplicità di piani di combattimento conferisce al gioco un'inedità libertà di movimento e rinnova un *concept* oggettivamente logoro.

All'infinito e oltre!

Oltre alle mosse convenzionali e ai super attacchi, ogni personaggio può eseguire la cosiddetta Mossa Infinita. Si tratta, per farla breve, di un attacco devastante, paragonabile alle *super combo* introdotte da ***Street Fighter Alpha***. Ogni volta che un super eroe esegue una *Infinity Move*, lo schermo lampeggia per qualche secondo e il titolo dell'attacco viene visualizzato. La finalità è chiaramente quella di accrescere la spettacolarità del combattimento. La Mossa Infinita richiede una notevole quantità di energia per essere eseguita. Portando a termine con successo un attacco convenzionale, si viene premiati con energia extra. Quando l'indicatore sullo schermo raggiunge il massimo, possiamo performare fino a tre attacchi devastanti consecutivamente: l'effetto è assicurato.
L'Infinity Move riflette le abilità fumettistiche del personaggio: Iron Man, ad esempio, è in grado di scagliare un colpo di energia mentre Wolverine affetta gli avversari con i suoi artigli di adamantio. Già questo basterebbe a fare di ***MSH*** un picchiaduro fuori dagli schemi convenzionali, ma Capcom ha pensato di aggiungere un'ulteriore chicca: le Gemme Infinite. Ebbene sì, le piccole pietre preziose rappresentano l'oggetto del desiderio per i dieci super eroi Marvel. Le gemme appaiono casualmente durante gli incontri e rappresentano il premio per il vincitore. Vi sono sei differenti gemme che conferiscono particolari abilità a coloro che riescono ad impossessarsene: maggiore agilità, protezione temporanea contro gli attacchi, energia extra etc. In alcuni casi, le gemme attivano dei super poteri speciali: Psylocke, ad esempio, si sdoppia, aumentando notevolmente il suo potenziale offensivo.
Raccogliendo tutte e sei le gemme infinite, otterremo l'Infinity Gauntlet, che farà di noi l'essere più potente del Pianeta. Amen. Nonostante le dimensioni degli *sprites*, le animazioni sono decisamente fluide, anche se dal punto di vista qualitativo la versione Saturn si colloca su un gradino più in alto, grazie all'espansione di memoria da quattro mega. La versione presentata a Tokyo includeva otto dei dieci personaggi disponibili e non ha nulla da invidiare all'originale da sala. Il gioco dovrebbe essere già uscito in Giappone quando leggerete queste righe, mentre la versione PAL sarà disponibile alla fine di novembre grazie a Virgin Interactive. Potrete quindi leggere la recensione sul prossimo numero. Infine, per tutti coloro che fossero interessati a conoscere la sorte del *prequel*, ***X-Men: Children of the Atom***, Acclaim ha confermato che il titolo verrà pubblicato a novembre. La conversione è stata realizzata direttamente da Acclaim dopo l'abbandono da parte di Capcom. Restate in linea per ulteriori informazioni.



VIDEOGIOCHI
ESSE
By SDEGNO
Via Libertà 258, 80055 Portici (Na)
Tel. 081/7766465 - 7765611

Sega Mega Drive

	£.
Agassi Tennis	45.000
Cliffanger	45.000
Dynamite Headdy	43.200
Earth Worm Jim 1	55.000
Fever Pitch Soccer	42.600
Fifa 97	99.000
Gauntlet 4	51.000
General Chaos	39.900
Hook	49.800
Il Re Leone	55.000
Int. S.S.Soccer deLuxe	89.900
James Pond 2	39.900
Jordan Vs Bird	39.900
Ecco the dolphin 2	54.000
Soleil	45.000
Mario Andretti	51.100
Marko's Magic Football	74.400
Mega Bomberman	53.000
Mega Swiw	39.900
Nba Live 97	89.100
Nba T.E	.900
Paper Boy	1.800
Page Master	9.900
Pete Sampras Tennis	9.900
Phantom 2040	9.900
Pitfall	49.900
Rocket Knight Adventure	39.900
Shaq fu + cd	44.000
Sonic e Knuckle	55.000
Street Racer	51.000
Striker 96	45.900
Super Skidmars	58.000
Tazmania 2	49.900
Time Killers	42.000
Ultimate Mortal Kombat 3	65.000
Ultimate Soccer	59.900
Virtua Fighter II	89.900
Brutal Paws of Fury	39.900
Premier Manager 97	99.000
Light Crusader	49.900
Nba Jam	32.000
Victory Mar	39.900
Mickey Mania	49.900
Where in the world carmen s.diego	29.900

Nintendo 64

Pilots Wings	129.000
Stars Wars	145.000
Super Mario 64	117.000
Wave Race	119.000
Fifa 64	145.900
Killer Gold	139.900
Mario Kart	119.900

Accessori

Adattatore universale Saturn	39.200
Cavo Link Play Station	19.400
Cavo Scart Play Station	22.300
Cavo Scart Saturn	19.700
Intractor Aura (Zaino Interattivo)	178.600
JoyPad Compatibile PlayStation	24.900
JoyPad Originale PlayStation	45.000
JoyPad Saturn	32.800
Memory Card PlayStation	29.900
Pistola Saturn-PlayStation	70.700
Unità RF Saturn-Palystation	26.100
Volante Saturn	130.800
Volante+pedaliera+cambio PSX	129.000
Joystick da tavolo Nintendo 64	145.000
Super Pad Nintendo 64	74.000
Joy Pad Originale Nintendo 64	49.900
Cavo Video stereo Nintendo 64	45.000
Convertitore Scart Nintendo 64	29.900
Memory card Nintendo 64	29.900

Super Nintendo

Donald in Maui Mallard	127.000
Donkey Kong Country 2	98.200
Donkey Kong Country 3	116.000
F1 Pole Position 2	138.800
F-Zero	55.000
Fifa 97	99.500
Hungry Dynasaur	45.000
Int. S.S.Soccer DeLuxe	125.700
Killer Instinct	38.000
Kirby Dreamcourse	59.900
Super mario Kart	74.000
Puzzle bubble	105 000
Nba Live 97	99.500
Oscar	81.000
Prehistorik Man	59.900
Phantom 2040	50.000
Super Bomberman	55.000
Super Ghouls & Ghosts	60 000
Super Matio all Stars	74 000
Super Pouch Out	64.200
Super Tennis	48.000
Ultimate Mortal Kombat	111.300
Weapon Lord	59.000
Zelda	55.000
Zoop	55.000
Mario World 2	90.000
Mohawk and Headphone Jack	58.000
Super Soccer	49.900
Street Fighter Alpha 2	110.000
Super Mario World	53.000
Incredible Hulk	49.000
Jungle Strike	45.000
Mr Do	59.900
Kid Clown in Crazy Chase	58.000
Tetris + Dr. Mario	59.000
The Mask	135.000

Sega Saturn

Clock Work Knight 2	52.000
Daytona Usa Cham.Edit.	111.300
Die Hard Arcade	115.000
Earthworm Jim 2	54.000
Euro 96	59.900
Fifa 97	85.100
Formula 1	58.000
Guardian Heroes	52.000
Manx TT	120.000
Blazing dragon	53.000
Gun griffon	55.000
Iron Man x/o	53.000
Nba Live 97	85.100
Need for Speed	77.000
Rayman	59.900
Sega Rally	59.900
Story of Thor 2	59.900
Street Figther Alpha	52.000
Street Racer	89.900
Sonic 3d	109.900
Tomb Rider	104.600
True Pinball	53.000
Virtua Racing	53.000
Virtua Figther 2	64.000
X men Children of Atom	66.000
Bug	53.000
Mortal Kombat II	53.000
Panzer Dragon	53.000
Virtua Hydelide	49.000
Nights	59.000
World Wide Soccer	59.900

Play Station

	£.
A-Train	78.000
Adidas power Soccer int. 97	91.000
Black Down	88.000
Broken Sword	91.000
Blam Machine Head	95.000
Command & Conquer	85.000
Cool Boarders	87.800
Crash Bandicot	91.000
Davis Cup Tennis	72.000
Destruction Derby 2	94.300
Die Hard Trilogy	91.000
Earth Worm Jim 2	54.000
Fifa 97	85.100
Firo & Klaud	79.900
Distruptor	95.000
Formula 1	91.000
Gex	69.900
Hyper Tennis	89.900
Namco Museum Vol.3	72.000
Int.S.S.Soccer DeLuxe	89.900
Jamping Flash 2	91.000
Lomax	85.000
Mortal Kombat Trilogy	91.000
Micro Machine V3	99.000
Nba Live 97	85.100
Pandemonium	75.000
Philosoma	72.000
Rayman	75.000
Resident Evil	94.300
Dragon Ball Z	91.000
Space Jam	95.000
Floating Runner	59.900
Street Figther Alpha	69.000
Street Figther Alpha 2	90.000
Street Racer	89.900
Tekken 2 + cd demo	91.000
Theme Park	85.800
Titan Wars	89.900
Tomb Rider	69.900
Total Nba 97	78.000
Toshinden 2	89.900
Tobal N.1	89.900
Soul Blade	99.000
Victory Boxing	91.000
Viewpoint	54.000
Wipeout 2097	90.000
Wrestlermania	75.000
X2	94.800
X-Com Terror From Deep	7.000
Jet Rider	76.000
Slam Scape	49.900
Supersonic Racers	78.000
Epidemic	95.000
Excalibur	77.000
Extermed	79.000
Extreme 2	77.000
Spider	89.900
Strike point	59.900
Doom	49.900
Air Kombat	49.900
Destruction Derby	49.900
In The Hunt	49.900
Ridge Racer	49.900
Porche Challenget	77.000
Tekken 1	49.900
Toshinden 1	49.900
Wipe out	49.900

£. 299.000

£. 299.000

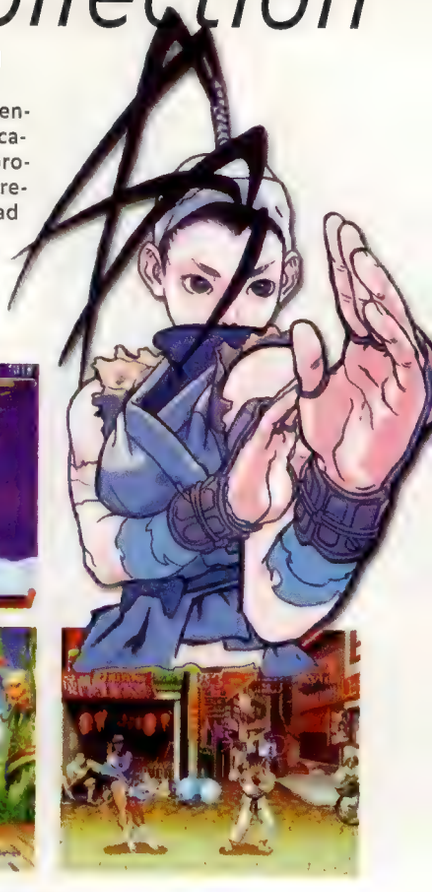
299.000

Videogiochi

Super Street Fighter Collection

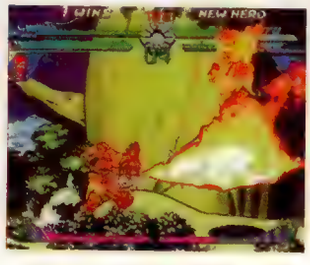
Hmmm, e questa che serie è? Non ci sembra di avere mai visto questi personaggi in un videogioco... Chun-Li, Deejay... Ma da dove saltano fuori? (A scanso di equivoci, stiamo scherzando...)

Dopo i Musei di Namco e le Ere Sega, tocca ora a Capcom buttarsi a pesce nel settore del *retrogaming* con una raccolta di titoli succosi. A tutti gli estimatori e i nostalgici della più famosa serie di picchiaduro, la casa di Osaka propone ***Super Street Fighter Collection***. Il primo volume – previsto per novembre in versione PAL (sotto etichetta Virgin Interactive) - raccoglie alcuni classici a sedici bit come ***Super Street Fighter 2***, ***Super Street Fighter 2X*** e l'inedito – almeno per l'Occidente – ***Street Fighter Zero 2 Alpha***. Se i primi due sono apparsi in formato casalingo, l'ultimo si è visto solo nelle sale giochi nipponiche e presenta quindi diversi motivi di interesse per l'utenza europea. ***Super Street Fighter II*** ha introdotto quattro nuovi personaggi rispetto al suo predecessore, portando a sedici il numero totale di lottatori. La versione ***2X*** (o ***Turbo***) ha segnato l'ingresso sulle scene di Akuma e delle *Super Combo*. ***Street Fighter Zero 2 Alpha*** introduce alcune innovazioni minori come *combo* inedite (vedi la super palla di fuoco di Ryu) e sette nuovi personaggi (Fei, Long, Cammy, Deejay, Tee Hawk etc.). Il primo volume di ***Street Fighter Collection*** rappresenta un esperimento di mercato per Capcom: se sarà coronato dal successo, ne vedremo presto altri, dedicati ad altri personaggi come ***Rockman***. A quando il ***Ghosts'n'Goblins Deluxe Pack***?



X-Men vs Street Fighter

Presentato in forma non giocabile al Tokyo Game Show, ***X-Men vs Street Fighter*** sta prendendo forma su Saturn grazie anche all'espansione di memoria da quattro mega che consente una traduzione casalinga molto fedele all'originale da sala. A distanza di qualche mese verrà introdotta la versione PlayStation. ***X-Men vs Street Fighter*** ha riscosso un grande successo nelle sale giochi nipponiche e Capcom è certa di bissarlo con la versione PlayStation. I migliori lottatori della serie ***X-Men*** combattono contro i *World Warriors* di ***Street Fighter***: uno scontro epico! Come potete vedere da queste immagini, a livello cosmetico si riscontra un'ottima fedeltà riproduttiva, ma è da preventivare un certo scarto qualitativo per quanto concerne le animazioni.



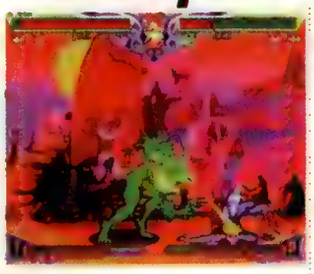
X-Men vs Street Fighter: ***questo è il vero melting pot culturale...***

Prossimamente da Capcom

NEL CORSO DEL 1998, Capcom introdurrà una serie di conversioni PlayStation dei suoi migliori *coin-op*. Tra questi segnaliamo ***Marvel Super Heroes vs Street-Fighter***. Secondo picchiaduro della serie *versus* (il primo era ***X-Men vs Street Fighter***), ***Marvel Super Heroes vs Street Fighter*** è apparso a luglio in Giappone. Il *beat'em up* vanta diciotto lottatori, una caterva di nuovi fondali e svariate mosse più o meno spettacolari. Dei personaggi incontrati in ***Marvel Super Heroes*** sono stati riciclati Spiderman, Captain America, Hulk, Wolferine, Cyclops, Juggernaut, Omega Red, mentre del clan di ***Street Fighter*** ritroveremo Ryu, Dalshim, Zangiev, Vega, Soshite Sakura, Dan, Chun Li. Basato sulla tradizionale board CPS II, ***Marvel Super Heroes vs Street-Fighter*** presenta un modo di gioco che consente di variare i personaggi nel corso di un combattimento due contro due (vedi il *tag-team* del wrestling). Come forse già saprete, la versione nipponica di ***Marvel Super Heroes vs Street Fighter Turbo Special*** etc. e quelle occidentali saranno differenziate in alcuni elementi. Uno di questi consiste nella presenza nell'edizione giapponese dell'alter ego digitale di un popolare comico giapponese che si presenta in scena travestito da studentessa di liceo. Il personaggio - che indossa la classica uniforme scolastica - ha un aspetto timido, porta i capelli cortissimi e si fa chiamare Norimaro, il Luttazzi giapponese.

PERFETTO, CI MANCAVA SOLO LA VERSIONE SUPER DEFORMED...

Un'altra attesissima conversione è quella di ***Pocket Fighter***, versione *super deformed* – rigorosamente bidimensionale – di ***Street Fighter. Pocket Fighter***, che ha appena esordito in sala giochi, include tutti i personaggi di ***Super Puzzle Fighter 2X Turbo*** tra cui Ryu, Felicia, Sakura, Morrigan, Donovan e, ovviamente, Dan. Si tratta di un picchiaduro frenetico che si basa sull'*engine* di ***Street Fighter Alpha 2*** ottimizzato. Al pari di ***Marvel Super Heroes***, in ***Pocket Fighter*** la raccolta delle gemme gioca un ruolo fondamentale: sono speciali *power-up* che accrescono il livello di energia dei super attacchi. Non trattenete il respiro, perché non apparirà se non a 1998 inoltrato. Il *gameplay* è molto semplice: a differenza dei picchiaduro convenzionali Capcom che sfruttano sei tasti, ***Pocket Fighter*** ne utilizza solo tre che corrispondono a calci, pugni e mossa speciale. Dieci personaggi tratti da ***Street Fighter 2, Street Fighter III, Warzard*** e ***Vampire Savior***. Inoltre, i vari lottatori avranno la possibilità di mascherarsi, indossando il costume di un altro. *Combo* esilaranti.
Concludiamo con l'adattamento casalingo di ***Vampire Savior***, immancabile seguito di ***Darkstalkers***. La data di uscita è ancora da confermare: continuate a seguirci se volete saperne di più. Resta ovviamente l'incognita della fedeltà riproduttiva delle conversioni: l'impossibilità di *upgradare* PlayStation con RAM extra sta diventando un problema sempre più grande, tanto per gli sviluppatori, quanto per i giocatori.

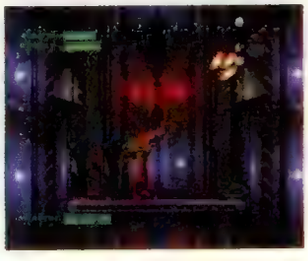


DARKSTALKERS *STRIKES BACK...*

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER: *DOVE ANDREMO A FINIRE?*

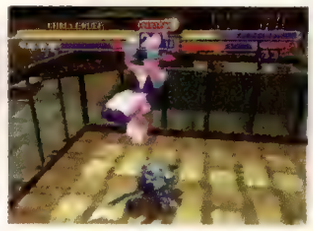
Quando Marvel incontra PlayStation

UNA STORIA CHE NON AVREMMO MAI VOLUTO SCRIVERE. Una storia che non avreste mai dovuto leggere. Stiamo parlando dell'incontro/scontro tra il gigante dei *comics* decaduto, Marvel, e del potere di PlayStation. Mai le potenzialità del 32-bit Sony sono state sottoutilizzate come nel caso dei *tie-in* fumettistici. Ha cominciato Acclaim con l'orrido ***Batman Forever***, un clone di ***Final Fight*** di rara bruttezza. La grafica avrebbe sfigurato su un sedici bit, ma in compenso la giocabilità faceva schifo. A contendere ad Acclaim il titolo di peggiore beotata dell'anno ci ha pensato US Gold con lo spaventoso ***Iron Man/X-O Manowar***, uno dei "giochi" più agghiaccianti dai tempi di ***Out Run*** per Commodore 64. Che dire allora di ***The Incredible Hulk*** di Domark? Pessimo picchiaduro a scorrimento orizzontale, anche se non è in grado di eguagliare ***Iron Man*** in termini di squallore. Uno spreco totale di *byte*. Tornano sulle scene Acclaim e Probe con il mediocre ***Fantastic Four***: se volete saperne di più (no, non volete: fidatevi) leggete la recensione pubblicata su questo stesso numero. Cosa dobbiamo aspettarci, nei prossimi mesi? ***Batman & Robin*** (Acclaim): sviluppato da Probe è un *action* tridimensionale ispirato al quarto capitolo della serie cinematografica. In arrivo anche ***Superman***, basato sul cartone animato *Superman Adventures*. Tempi cupi per i super eroi...



UN BEL CAMPIONARIO DI ATROCITÀ, NON C'È CHE DIRE: DA SINISTRA A DESTRA,* BATMAN FOREVER *(ACCLAIM),* IRONMAN X/O MANOWAR *(US GOLD),* THE INCREDIBLE HULK *(DOMARK) E IL PROSSIMO* BATMAN & ROBIN *(ACCLAIM).

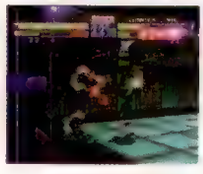
Bloody Roar



Oltre al fantastico *Bomberman*, Hudson ha presentato in quel di Tokyo un interessante picchiaduro tridimensionale, *Bloody Roar: Hyper Beast Duel*. Previsto in Occidente con una differente titolazione (*Beast*, sotto etichetta Virgin), *Bloody Roar* è la conversione diretta dell'omonimo *coin-op*, curata da Raizing. Si tratta di un *beat'em up* poligonale che porta alle estreme conseguenza l'elemento animalesco già incontrato in *Tekken*. I lottatori sono in grado di trasformarsi in bestie feroci durante i combattimenti, vedi il baldo giovinotto che *morpha* in un lupo famelico o la pulzella che si tramuta in un feroce puma.

DOSI MASSICCE DI VIOLENZA DIGITALE: SANGUE E MOSSE ALLA MORTAL KOMBAT ARRICCHISCONO UN GAMEPLAY PER CERTI VERSI TRADIZIONALE.

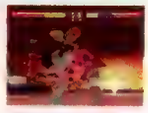
Otto personaggi previsti. A livello di *gameplay*, ***Bloody Roar*** è di una semplicità disarmante. Prima della trasformazione, il giocatore può effettuare solo due tipi di mosse: calcio e salto, a cui corrispondono altrettanti tasti. Un terzo pulsante attiva la metamorfosi animalesca. Una volta fatta uscire "la tigre che è in noi", potremo effettuare tre tipi di mosse: pugni, calci e attacchi speciali. Questi ultimi sono due volte più massivi in termini di entità del danno rispetto agli attacchi convenzionali. Graficamente parlando, ***Bloody Roar*** è paragonabile a *Tekken*. La versione PlayStation include alcune modalità di gioco inedite, come l'opzione *Survival* e *Beast Wave*, sulle cui caratteristiche Hudson ha rifiutato di fornire ulteriori spiegazioni. Animazioni abbastanza fluide (30 fps), ma fondali un po' scarni. Uscita prevista: novembre.

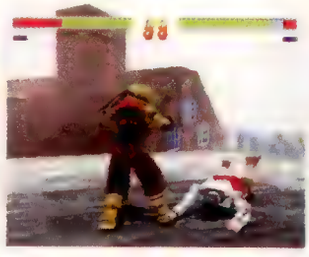


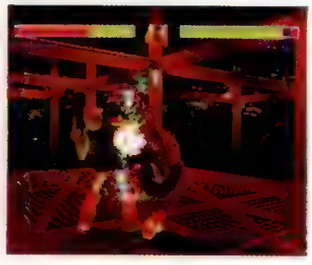
Titolo : **BLOODY ROAR**
Casa : **HUDSON**
Uscita : **NOVEMBRE**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **PICCHIADURO**

Vs

Se fino a qualche mese fa le atmosfere medioevaleggianti andavano per la maggiore, oggi sono gli scenari metropolitani il teatro dei combattimenti virtuali. Sega, sempre protagonista quando si trtta di nuove tendenze ludiche, vanta già un paio di picchiaduro post-moderni come ***Last Bronx*** o ***Fighting Vipers***, che i possessori di Sony PlayStation hanno potuto giocare solo al bar. Ma la situazione sta per cambiare: THQ sta terminando lo sviluppo dell'inedito ***Vs.***, un *beat'em up* ad incontri sulla falsariga dei prodotti sopracitati. Il gioco propone combattimenti *street-style* tra quattro bande rivali: Hoods, Streets, Beach e Campus, traduzione digitale degli stereotipi pubblicitari e televisivi circa le sub-culture giovanili. In *Vs.*, *rappers* prendono a saccagnate *skateboarders*, *surfers* ossigenati menano pestoni a universatari fighetta e così via.
Ogni gang è capeggiata da un duro di quartiere di abatantuoniana memoria che una volta sconfitto, diventa utilizzabile al pari degli altri. In sintesi, *Vs.* offre ben diciotto lottatori poligonali, capaci di effettuare super mosse, combo e violenze di ogni tipo. Colpi particolarmente violenti provocano danni permanenti agli avversari e qualche schizzo di sangue sullo schermo, per la gioia di grandi e piccini. Sette modalità di gioco differenti (singolo, in coppia, *story mode, survival mode, rumble mode, challenge* ed *exhibition*). Le animazioni della versione NSTC si susseguono alla bellezza di 60 *frames* al secondo: l'azione è molto fluida anche se il numero di poligoni appare sensibilmente inferiore a titoli come ***Soul Blade***. I dodici fondali includono stazioni della metropolitana, *playground*, parcheggi, spiagge, cantieri e tetti. Recensione completa sul prossimo numero di SPC.







STANDO AD ALCUNE INDISCREZIONI, SARÀ POSSIBILE STRAPPARE I VESTITI ALLE DONZELLE COMBATTENTI CON UN COLPO BEN ASSESTATO...

Titolo : **Vs**
Casa : **THQ**
Uscita : **NOVEMBRE**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **PICCHIADURO**

SONO SOPRAVVISSUTI

Cercali nei COMPUTER shop

Sfidali sulla tua ...PlayStation

SOPRAVVIVERAI ANCHE TU?

ELECTRONIC ARTS®

DREAMWORKS INTERACTIVE

Tutto in italiano

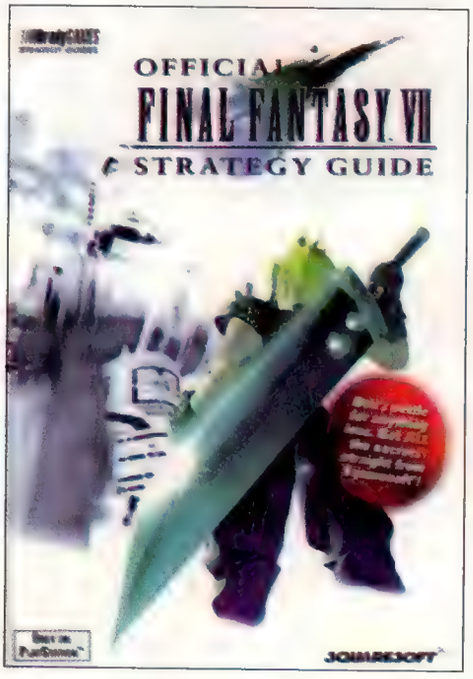
Distribuito in Italia by C.T.O.

http://www.cto.it

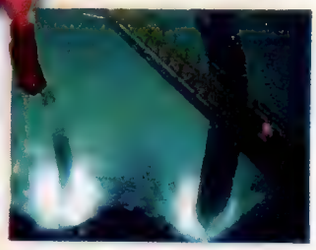
The Lost World: Jurassic Park per PlayStation™ & ©1996 DreamWorks Interactive, L.L.C. The Lost World: Jurassic Park™ & Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc. Tutti i diritti Riservati, sotto licenza della MCA/Universal Merchandising, INC. Electronic Arts e il logo Electronic Arts sono marchi depositati o marchi registrati della Electronic Arts. Tutti i diritti riservati. PlayStation e sono marchi depositati della Sony Entertainment Inc.

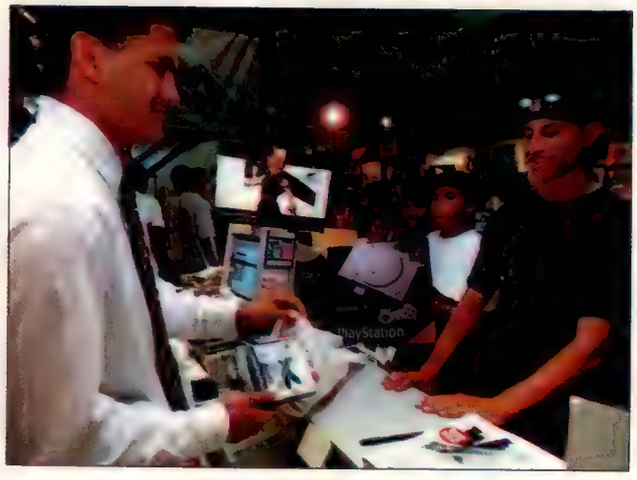
America's Most Wanted

Howdy ya all! Vorrei potervi dire che ho passato le ultime 96 ore incollato allo schermo, ma non posso. Perché *Final Fantasy VII* è arrivato nei negozi quattro giorni fa e non ho avuto che due straccetti striminziti di serata per godermi questo capolavoro. Che di capolavoro in effetti si trattasse non c'erano ormai molti dubbi: la campagna pubblicitaria in USA è stata radicalmente massiccia. Non ricordo un dispiego di forze simile per il lancio di nessun altro gioco: tre, ben tre spot di 30 secondi da sballo totale e crollo di mascella inferiore che hanno strategicamente martellato durante le trasmissioni tv più seguite (*The Simpsons, Prime Time Sports, Saturday Night Live,* ecc. sui network e poi in overdose sulle reti via cavo MTV, ESPN, Comedy Central, Sci-Fi Channel...). Un'operazione di marketing accortissima, con prevendita (scontata), ricchi premi e *cotillons* (una maglietta *way cool*, disco di preview e *PlayStation Underground*, rivista interattiva escusivamente digitale edita dalla Sony stessa - volponi! - per tutti coloro che prenotavano ***FFVII*** presso alcuni grandi distributori/ catene specializzate) e una distribuzione perfetta (niente code, niente spintonamenti, niente bagarinaggio con rivendita a prezzi gonfiati). Tutti quelli che volevano ***FFVII*** hanno la loro copia in mano a questo punto. E' ancora prestino per i dati di vendita, ma la catena *Electronic Boutique* (che qui detta legge nel settore) ha venduto nel primo giorno 3/4 volte più copie di ***FFVII*** che di ***StarFox 64*** e ***Madden '98*** (PlayStation), gli altri due giochi di maggior richiamo di fine estate. Non date ascolto alle voci circolanti in rete che parlano di presunte deficienze/limiti/ inganni di ***FFVII***. Il Mito Internettiano più diffuso blatera di un presunto ex-impiegato della Square che sosterrebbe che ***FFVII*** sia incompleto: per mancanza di tempo sarebbero stati eliminati materia, oggetti ed eventi necessari a riportare in vita uno dei personaggi del gioco (mi rifiuto di rivelare chi sia, vedetevela voi) che, appunto, muore nel corso della *Quest*. E' vero, nella versione japu appare qualcosa di strano nelle animazioni finali (da cosa è stato causato il cratere gigante nei pressi del Cosmo Canyon?); è vero, con la *Pro Action Replay* e con il *Game Shark* è possibile individuare nel codice oggetti e materia poi non effettivamente utilizzabili. Ma, fidatevi, non c'è NULLA di incompleto riguardo a ***FFVII***. Pressoché perfetto. Anzi, la versione USA contiene alcuni miglioramenti/ tocchi di classe rispetto alla precedente japu: due nuovi *Weapon* (che nell'universo di ***FFVII*** significa mostrazzi viscidi e tentacolosi),



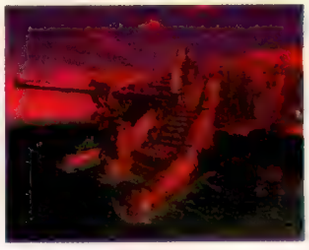
LA GUIDA UFFICIALE A FINAL FANTASY VII. MA CHE GUSTO C'É A FINIRE UN RPG BARANDO?





Emerald e Ruby. Sconfiggere il primo vi procura una paccata di materia utilissima, e il secondo una Rosa del Deserto, che può essere scambiata con un Chocobo dorato (Uau, ma personalmente preferisco il modello base, grazie: più sobrio :)). Inoltre la versione americana, è confermato, contiene una nuova sequenza animata (non rivelo di più, riguarderà forse il fantomatico cratere?). E' un gioco mirabile, ma non solo per motivi tecnici: *FFVII* ha un'anima. Ho scelto di non toccare la versione japu e di attendere quella in inglese e francamente compiango un po' quelli che l'hanno magari terminato, ma senza conoscere una parola di giapponese. Perché *FFVII* è come un ottimo libro (ed è un complimento, giuro): bisogna goderselo in santa pace in un momento di relax perchè fa bene all'anima; proietta in un mondo che coinvolge, con personaggi che sembra di aver conosciuto da sempre; comunica idee, intuizioni che diventeranno parte di noi, che illuminano un po' il mistero di vivere. Come Dylan Dog, *Evangelion, X-Files* e altre cose per cui vale la pena esistere (oltre alla Nutella, *of course*), *FFVII* parla del senso della vita, dell'impegno nel difendere la libertà ad ogni costo, della necessità di un mondo non corrotto e non inquinato. Incontrerete soldati che si interrogano sul valore della giustizia e sull'inutilità della violenza, controllori di treno testimoni di solitudine e di "male di vivere", bambini perduti senza futuro e gente che ama e sogna nonostante tutto. E con pochissima retorica. Avete mai pianto con un videogioco? Forse è arrivata l'ora...
'till the next time...

SIMONE "DIDIMO" BREGNI



UNA DELLE NUMEROSE GUIDE NON UFFICIALI A FFVII: SEMPRE DI BARARE SI TRATTA...

Formula 1 '97

Nel mondo dei videogiochi, così come nel cinema, quando viene prodotto un titolo di successo è facile pensare che, a distanza di pochi mesi, si possa ammirare un seguito che riproponga personaggi e situazioni del suo predecessore. In alcuni casi, i cosiddetti *sequel* non offrono nulla di particolarmente innovativo (come accade, per esempio, con la maggior parte dei titoli EA Sports) e possono essere considerati meri *update* caratterizzati dalla presenza di statistiche aggiornate e di pochi ritocchi a livello grafico; altre volte i programmatori cercano di inserire novità sia nella realizzazione tecnica che a livello puramente strutturale, tentando magari di eliminare tutti i *bug*, più o meno evidenti, presenti nella versione originale.
E' questa la strada che hanno deciso di percorrere alla Psygnosis, visto che con ***Formula 1 '97***, oltre a riproporre tutte quelle caratteristiche che hanno reso questo titolo tanto popolare tra i possessori di PlayStation, hanno cercato di migliorare la realizzazione tecnica e di risolvere una serie di piccoli difetti. Peccato che il risultato finale non sia quello che tutti ci aspettavamo (e speravamo) di vedere...

ECCO LA PARTENZA, IL MOMENTO PIÙ EMOZIONANTE DI TUTTO LA GARA, O ALMENO COSÌ SI DICE...

Titolo : FORMULA 1 '97
Casa : PSYGNOSIS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : RACING

[redacted]

Prima di esaminare pregi e difetti di ***Formula 1 '97***, vediamo quali sono le opzioni a nostra disposizione. Dopo aver dato una rapida occhiata all'introduzione, di pregevole fattura, e aver notato con piacere la possibilità di selezionare anche l'italiano come linguaggio, non resta che decidere il tipo di gioco da affrontare: *Arcade* o *Grand Prix*. Com'è facilmente comprensibile, selezionando la modalità *Arcade* è possibile affrontare una versione più "semplice" del gioco,mentre il *Grand Prix* offre una sfida più aderente alla realtà. Oltre alla possibilità di testare tutti i tracciati presenti nel *Time Attack* in modalità *Arcade*, si può gareggiare contro i piloti computerizzati in singole gare; i tracciati presenti sono divisi in quattro gruppi, di cui tre disponibili sin dall'inizio, e per riuscire a proseguire positivamente bisogna guadagnare punti classificandosi nelle prime posizioni. In questo tipo di competizione non esistono prove (si parte sempre dall'ultima posizione della griglia) e sono presenti dei *check-point* da raggiungersi entro un certo tempo limite. Passando dalla fase *Arcade* a quella più simulativa, denominata appunto *Grand Prix*, si notano immediatamente notevoli differenze sia per quanto riguarda le opzioni che nella struttura vera e propria. Oltre ad avere la possibilità di competere nel campionato del mondo, con tutte le piste ufficiali, le scuderie e i piloti (manca solo Jacques Villeneuve) la gara è strutturata proprio come nella realtà; per far pratica è consigliabile prendere parte alla sessione di prove libere, della durata di un'ora, mentre la posizione sulla griglia

viene determinata durante l'unica giornata di prove in cui si hanno a disposizione solamente dodici giri; a seconda delle condizioni climatiche e delle caratteristiche della pista, è poi necessario settare alcuni parametri della vettura quali l'inclinazione degli alettoni, le gomme, la quantità di benzina da imbarcare e poco altro. Le differenze più importanti tra le due fasi riguardano comunque il comportamento della macchina in pista: mentre nella modalità *Arcade* finire fuori strada causa principalmente una diminuzione della velocità (tanto che in alcuni tracciati è conveniente, per ottenere i tempi migliori, tagliare le chicanes senza preoccuparsi minimamente di rimanere sulla pista), nel *Grand Prix* qualsiasi contatto con una parte del tracciato che non sia ricoperta d'asfalto porta notevoli problemi. Oltre alla già citata diminuzione di velocità, il controllo della macchina diventa più difficile e impreciso ed è facilissimo finire in testacoda: terminare nella sabbia, sull'erba o addirittura in acqua (ed è questo uno dei vari difetti grafici presenti) vuol dire quindi perdere secondi preziosi visto che, per rientrare in pista, bisogna accelerare con molta calma e moderazione. Da segnalare infine che solo prendendo parte al campionato mondiale si può sentire il brillante commento di Andrea De Adamich, del suo loquace collega e gli interventi dei meccanici dai box.

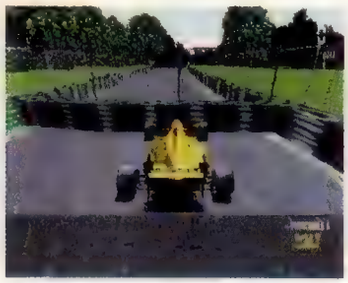
AL CONTRARIO DI QUELLO CHE CAPITA IN MOLTI ALTRI TITOLI CONCORRENTI, IN* FORMULA 1 *'97 SI RIESCE TRANQUILLAMENTE A GIOCARE UTILIZZANDO UNA QUALSIASI DELLE VISUALI A DISPOSIZIONE.

Pregi e difetti

Ed ora esaminiamo quali sono i difetti purtroppo presenti nel corso del gioco. A livello strutturale non c'è molto da segnalare; buona parte dei problemi che caratterizzavano l'originale sono stati eliminati e, se escludiamo i rimbalzi della macchina contro il *guard rail* e le vetture avversarie, possiamo tranquillamente affermare che il comportamento della vettura sia abbastanza convincente. Semplice

UN UOMO, UN MITO

Capita ormai sempre più spesso che le varie software house, nel tentativo di conferire a un titolo sportivo un aspetto più "televisivo" e spettacolare, inseriscano nei propri giochi commenti e osservazioni di popolari personaggi televisivi (il famosissimo John Madden, tanto per fare un esempio, ha ispirato addirittura la celebre serie di simulazioni di football americano). Siamo sempre stati abituati ad ascoltare commenti in lingua inglese ma ora, come già accaduto nel primo *Formula 1*, grazie a Psygonsis potremo fruire delle considerazione di un telecronista completamente italiano... e non stiamo parlando di un telecronista qualunque. Andrea De Adamich, conduttore della trasmissione *Grand Prix* ed espertissimo di automobilismo, introduce ogni Gran Premio con informazioni generali sulla pista, sulla sua storia e sulle sue caratteristiche e poi, durante la competizione, commenta le fasi salienti. Di solito queste sono abbastanza precise e attinenti, ma alcune affermazioni riusltano particolarmente divertenti (quando si cerca di centrare un avversario andando contromano, per esempio), mentre altre non sono molto adatte alla situazione. Può capitare infatti che, tornati sulla strada dopo una breve escursione nel prato, si senta De Adamich esclamare *"E' in mezzo al prato"*, *"La vettura è completamente fuori controllo!"* o altre frasi simili. In ogni caso non si tratta certo di problemi insopportabili e, in generale, si può affermare che la qualità del parlato sia più che adeguata. Un vero tocco di classe in questo settore sono le comunicazioni con i box; quando la benzina sta per terminare o le gomme sono usurate, dai box giunge via radio la chiamata per il rientro. Meno positiva invece la presenza di una seconda voce al commento, l'ormai fantomatico Massimo, che si limita a commentare con brevissime frasi (o meglio, dice sempre *"Hai ragione, Andrea"*), le affermazioni del buon De Adamich.



e preciso il sistema di controllo che permette sin dalle prime partite, soprattutto in modalità *Arcade*, di ottenere risultati pregevoli. Discreta anche la quantità di opzioni grazie alle quali, come ho già avuto modo di scrivere, si può partecipare a una versione più immediata oppure concorrere in un intero Campionato del Mondo, e che garantiscono una buona longevità. A livello grafico invece sono innumerevoli le pecche da segnalare; lo sforzo dei programmatori per produrre un gioco completamente in alta risoluzione va apprezzato, ma devono anche essere evidenziati i problemi che questa scelta comporta, primo fra tutti il famigerato effetto di *pop-up* o *bad clipping*. Sin dopo pochi secondi di gioco infatti, guardando gli elementi che compongono il fondale, si possono notare parti che appaiono sensibilmente in ritardo e che causano, almeno a mio modesto parere, un notevole fastidio a livello visivo. Da sottolineare che in alcuni momenti (in particolare quando si transita nei pressi delle tribune affollate), può capitare che compaia dal nulla il tetto di una costruzione o ci siano blocchi di grafica mancante che vengono poi "riempiti" in un secondo tempo. La situazione non migliora cambiando la visuale di gioco, anzi, se utilizzando la visuale più ampia si notano "solamente" i problemi che riguardano la parte più lontana dello schermo, giocando con le inquadrature più ravvicinate è facile vedere anche delle imprecisioni a livello dell'asfalto: alcune fastidiose linee, che si generano tra le *texture* della strada, sono infatti presenti sulla strada, segno evidente di imperfezioni nella programmazione. Non sono però questi gli unici difetti di Formula *1 '97*; subito dopo la partenza, o più in generale quando sono presenti almeno quattro macchine sullo schermo, il *frame-rate* subisce un brusco ridimensionamento causando sensibili rallentamenti. Le note positive, in questo settore, riguardano invece la realizzazione delle monoposto, veramente eccellenti e dotate di tocchi di classe degni di nota (il faro posteriore delle macchine, acceso in caso di pioggia, la visiera del pilota che, utilizzando la visuale interna, si sporca) e la velocità dello *scrolling* che, escludendo le situazioni citate in precedenza, si attesta su livelli più che adeguati. Malgrado i numerosi difetti a livello grafico appena citati, ***Formula 1 '97*** non deve comunque essere considerato un brutto titolo: grazie a una giocabilità più che discreta, il nuovo prodotto Psygnosis è in grado di offrire una buona dose di divertimento agli appassionati del genere. Vista l'attesa intorno a questa nuova produzione della software house inglese, dobbiamo però ammettere di essere rimasti leggermente delusi; i vari problemi grafici infatti, oltre a togliere molto alla spettacolarità dell'azione, rendono il tutto meno giocabile e divertente.

"PICCOLI E GRANDI PROBLEMI PER LUI. OGGI NON HA POTUTO VERAMENTE TERMINARE LA CORSA". ECCO UNA DELLE NUMEROSE PERLE DI SAGGEZZA DEL GRANDE DE ADAMICH.

END

Commento **Probabilmente molti giocatori, leggendo il voto dato al nuovo titolo Psygnosis, penseranno che io sia impazzito: ritengo però che gli stessi lettori, dopo aver giocato anche per pochi minuti a *Formula 1 '97*, non potranno che concordare con quanto scritto in questa recensione. I programmatori inglesi hanno commessi gravi errori proprio nella realizzazione della parte più attesa, e che avrebbe dovuto garantire il successo di questo nuovo titolo, ovvero la grafica: rallentamenti e *bad clipping* non sono certo problemi secondari e se i primi sono presenti in quantità limitata (e solo in particolari fasi della gara), il *pop-up* affligge in maniera evidente tutte le piste in qualsiasi condizione climatica. Di buon livello invece il sonoro che, oltre ad effetti abbastanza convincenti, può contare sulla competenza di Andrea De Adamich. Sono stati eliminati buona parte dei problemi che affliggevano il primo episodio della serie a livello strutturale e questo fatto, unito alla presenza di due diverse competizioni e di cinque livelli di difficoltà, garantisce una giocabilità e una longevità più che discrete. Un vero peccato quindi: una maggiore attenzione avrebbe portato senza dubbio a risultati migliori. Speriamo solo che Psygnosis faccia tesoro dei propri errori e riesca, in un edizione *'98*, a eliminare i difetti tecnici che purtroppo caratterizzano questa versione.**

PRO...

- Discretamente divertente
- Sonoro di ottimo livello

CONTRO...

- Svariati difetti grafici
- Innovazioni alquanto limitate

LA PAGELLA...

Grafica : **74**
Sonoro : **89**
Giocabilità : **82**
Longevità : **82**
Originalità : **75**

80

SOLO PER RIVENDITORI

SMAU 97 stand C01 Pad. 1

D+

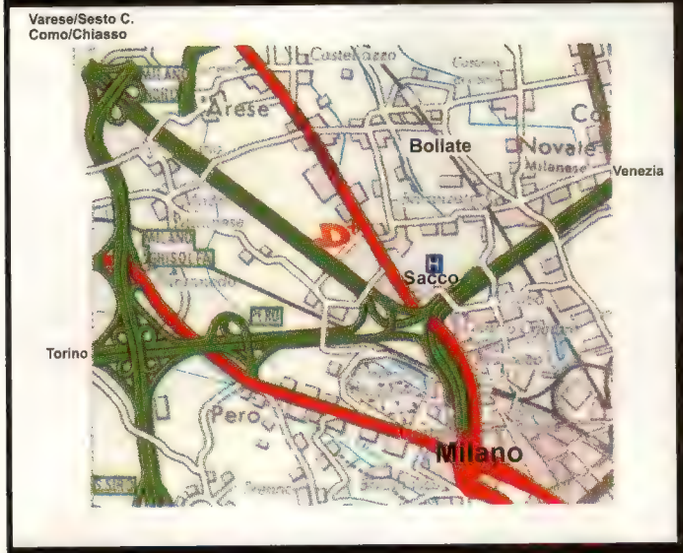
CASH & CARRY

E' ORA DI RISPARMIARE

VENITECI A TROVARE ASSISTENZA, RAPIDITA', PREZZO.

UN ARTICOLO OMAGGIO A TUTTI I NUOVI CLIENTI

offerta valida fino ad esaurimento scorte



Sempre attivi in tutta Italia i servizi:

- telemarketing
- rete di vendita

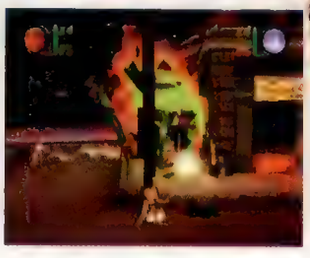
(telefona per conoscere il tuo agente di zona)

Tel. 02/38199 200 (15 l.r.a.)
Fax 02/38199 201 (5 l.r.a.)

D+ INTERNATIONAL

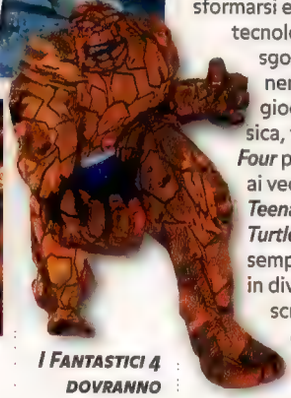
D+ INTERNATIONAL s.r.l. - Via Aquileia 33/E - 20021 Bollate (MI)
Tel. 02/38199.200 (15 l.r.a.) - Fax 02/38199.201 (5 l.r.a.)

The Fantastic 4

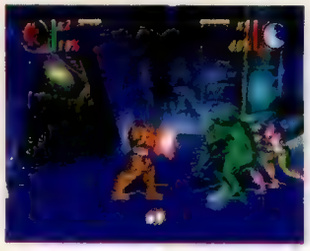


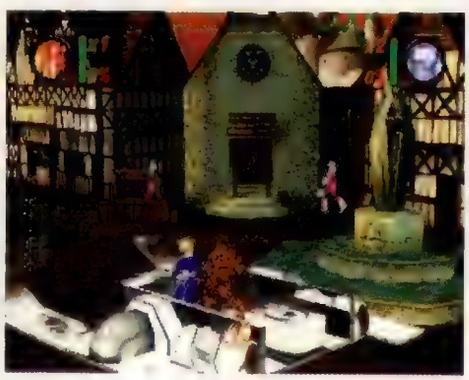
Nel corso degli anni sono stati prodotti videogiochi basati sui Vendicatori, sugli X-Men, su Hulk e sull'Uomo Ragno, ma nessuno ha mai pensato di sfruttare le avventure dei Fantastici 4 come ispirazione per un gioco. Questo fatto è abbastanza sorprendente, soprattutto se consideriamo che questi famosissimi eroi sono stati i primi prodotti dalla Marvel e dal dinamico duo composto da Stan Lee e Jack Kirby.

A colmare questa lacuna ci ha pensato la Acclaim con un nuovo beat'em up a scorrimento orizzontale in cui si possono vestire i panni dei quattro eroi (la Torcia Umana, la Ragazza Invisibile, Mr. Fantastic e la Cosa) oltre che di She-Hulk, personaggio che per un breve periodo di tempo ha fatto parte del mitico gruppo. La trama del gioco purtroppo non si basa sul fumetto, ma su alcuni episodi della serie televisiva attualmente in corso di programmazione in America; il nemico di turno, in questo caso il Dottor Doom, sta cercando di costruire una macchina del tempo che gli permetta di regnare in tutte le dimensioni. Per far questo ha però bisogno di recuperare alcuni importantissimi componenti sparsi all'interno della nostra galassia; il piano del malvagio dottore è quindi quello di trasportare i Fantastici 4 attraverso queste locazioni e di ingannarli per riuscire a far compiere a loro le ricerche dei pezzi. Prima di iniziare bisogna scegliere il personaggio da controllare; con un *multi-tap* è possibile giocare sino in quattro contemporaneamente, ma è comunque possibile giocare da soli e lasciare il controllo degli altri tre personaggi alla CPU. Tutti gli eroi hanno alcune mosse in comune (calci, pugni e lanciare oggetti) oltre a particolari abilità speciali attivabili tramite una semplice pressione combinata di alcuni tasti. Non è quindi sorprendente vedere la Torcia Umana utilizzare le fiamme per liberarsi del nemico, la Cosa e She-Hulk sfruttare la loro sovrumana forza fisica, la Ragazza Invisibile creare scudi di energia per difendersi e Mr. Fantastic trasformarsi e utilizzare le varie tecnologie presenti per sgombrare il campo dai nemici. La struttura di gioco è abbastanza classica, tanto che *Fantastic Four* può essere accostato ai vecchi *Final Fight* e *Teenage Mutant Ninja Turtles*; il giocatore deve semplicemente muoversi in diverse ambientazioni a scrolling orizzontale eliminando tutti i nemici presenti, raccogliendo *power-up*, integratori energetici e tutto quanto può essere utile per giungere al cospetto del malefico boss di fine livello che, ancora una volta, appartiene alla schiera dei classici nemici del quartetto.



I Fantastici 4 dovranno affrontare cinque diversi livelli pieni di insidie.





Pietra Portentosa, La Cosa!

Grazie alla presenza di personaggi molto popolari e dei rispettivi nemici, questo titolo poteva essere un sogno divenuto realtà per gli amanti dei fumetti Marvel. Purtroppo la realtà è differente. Tanto per cominciare il look del gioco è completamente sbagliato; invece di catturare il dinamismo dei fumetti, realizzando una grafica che si ispirasse alle recenti produzioni del settore, i programmatori della Probe hanno preferito utilizzare fondali renderizzati e personaggi che si basano su modellini tridimensionali. Il risultato è la presenza di rigide riproduzioni che, anche a causa della qualità delle animazioni, sembrano pattinare su ghiaccio piuttosto che camminare; note negative vengono anche dai vari nemici che assomigliano più ai malvagi in costume presenti in *Power Rangers* piuttosto che a quelli dei fumetti Marvel. La struttura di gioco è abbastanza interessante, ma la mancanza di varietà rende il tutto piuttosto piatto e monotono già dopo poche partite. In fondo si tratta semplicemente di camminare, colpire qualeche nemico e sopportare i lunghi caricamenti tra una sezione e l'altra di gioco: abbiamo visto di meglio...

END

Commento **Solitamente la Marvel è piuttosto attenta alla qualità dei tie-in che riguardano i suoi personaggi, quindi non possiamo fare a meno di chiederci come abbiano potuto approvare questo gioco. Oltre a non tenere conto dell'aspetto dei personaggi, utilizzando un approccio grafico quantomeno fuori luogo, i programmatori della Probe non hanno nemmeno tentato di inserire una trama coinvolgente e appassionante. *The Fantastic Four* è in realtà una lunga corsa in cui, malgrado la presenza di una discreta varietà di nemici, bisogna utilizzare in ogni livello sempre le stesse tattiche per riuscire a sopravvivere. Se fossi generoso potrei sottolineare il discreto numero di sezioni presenti e la lunghezza delle stesse, ma in fondo a cosa serve la quantità se manca la qualità?**

Titolo : The Fantastic Four
Casa : Acclaim
Versione : Americana
N° Giocatori : 1-4
Genere : Picchiaduro

Pro...
- *I protagonisti sono i Fantastici 4*
- *Discretamente ampio*

Contro...
- *Pessimo da vedere...*
- *...terribile da giocare*

La Pagella...

Grafica	**52**
Sonoro	**61**
Giocabilità	**52**
Longevità	**65**
Originalità	**52**

53

ATLANTIDE

IMPORTAZIONE DIRETTA

Vastissimo Assortimento con oltre 2000 Articoli da tutto il mondo in Pronta Consegna

Novità ogni Settimana

Riparazioni & Modifiche

Vendita per Corrispondenza

Listini per Rivenditori & Videoteche

NINTENDO 64 · PlayStation · SEGA SATURN · ROM

0362/238148

RIVENDITORI 330817 - FAX 320801

.....VI ASPETTIAMO IN VIA ROSSINI 43 A

SEREGNO (MI)

Rapid Racer

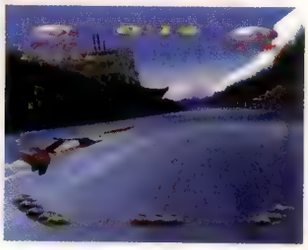
IN RAPID RACER È POSSIBILE ATTIVARE L'OPZIONE DI CATCH-UP, CHE NON È UNA SALSA AL POMODORO DA SPALMARE SULLA PATATINE, MA SEMPLICEMENTE UN SISTEMA CHE CONSENTE DI RIDURRE IL GAP TRA CHI GUIDA LA CORSA E CHI INSEGUE.

rre erre. Come altri videomaniaci all'ultimo stadio, ho sempre associato le due lettere al gioco che ha segnato l'inizio di una nuova era videoludica casalinga: *Ridge Racer*. Autentica *killer-app* PlayStation, *Ridge Racer* provava meglio di qualunque altra scheda tecnica, dichiarazione ufficiale o copertina con tanto di strilli corpo ottanta che la piattaforma a 32-bit Sony avrebbe fatto parecchia strada. Così è stato.

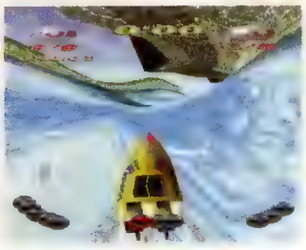
A distanza di due anni esatti dalla sua introduzione sul mercato italiano, una sempre più intraprendente Sony Computer Entertainment of Europe è riuscita a resettare le mie *eprom* mnemoniche, costringendomi a collegare ipertestualmente l'acronimo "*RR*" ad un nuovo referente ludico: *Rapid Racer*. La corsa sul crinale è diventata una corsa rapida: parafrasando un fortunato spot, non importa se hai un'auto o un motoscafo, l'importante è correre. Ed ecco allora che l'asfalto si è sciolto fino a raggiungere lo stato liquido, il bolide ha perso le ruote, ma ha guadagnato un timone e l'azione da fluida è diventata fradicia, e l'emozione non c'entra. La ricetta di *Rapid Racer* è semplicissima: un pizzico di *WipEout*, qualche manciata di *WaveRace 64* e, *zack!*, il gioco è fatto. *Rapid Racer* è un titolo di corsa che include dieci motoscafi da competizione. Il design dei bolidi d'acqua è convincente: ciascun modello è costituito da qualche centinaio di poligoni ed è animato in modo piuttosto realistico. Laddove in *Porsche Challenge*, SCEE ha gabolato l'utenza includendo una sola vettura e sette differenti piloti, qui abbiamo a disposizioni mezzi differenti, caratterizzati in modo peculiare. Vincendo le gare è possibile migliorare le prestazioni del motoscafo, sostituendo motore, elica etc. o studiando particolari combinazioni per accrescere la manovrabilità del mezzo. Il grado di implementazione delle singoli voci è pari a cinque. Due le visuali selezionabili: interna ed esterna. La prima, in soggettiva, è decisamente spettacolare. Un po' troppo, forse, visto che dopo un paio di partite ho cominciato a manifestare sintomi di mal di mare. La seconda è più convenzionale e forse meno impressionante dal pdv grafico, ma funziona piuttosto bene in termini ludici. Selezionando l'opzione campionato, si compete contro sette agguerriti piloti, mentre grazie al torneo, fino a sei giocatori umani possono partecipare alla competizione, anche se le varie sfide si risolvono sempre in un uno-contro-uno. La divisione europea di Sony ha scodellato il migliore simulatore di corsa tra motoscafi mai visto su PlayStation, obiettivo facilitato dal fatto che si tratta del primo titolo del suo genere (ma già un paio di cloni si stagliano all'orizzonte, vedi riquadro). Al pari di Infogrames che con *V-Rally* ha conquistato l'utenza PlayStation con un prodotto che spreme direttamente il *chipset* senza appoggiarsi alle convenzionali librerie grafiche, i programmatori di *Rapid Racer* hanno scelto la via più difficile per creare qualcosa che setta un nuovo standard, almeno dal punto di vista grafico, nell'attuale produzione. *Rapid Racer* sfrutta la sottoutilizzata *hi-res* di PlayStation per regalare momenti di rara intensità cosmetica, animazioni che credevamo possibili solo su Nintendo 64 e una frenesia interattiva della vecchia scuola Psygnosis (vedi *WipEout 2097*). Le animazioni sono ottime: cinquanta quadri al secondo per la versione PAL (su cui ci siamo basati per questa recensione). L'effetto liquido è stato ottenuto in modo abbastanza ingegnoso: differenti piani convergono e divergono a intervalli temporali variabili e le capacità si simulazione della trasparenza del processore di PlayStation ha fatto il resto. Il problema è che il meccanismo non funziona sempre alla perfezione. In alcuni frangenti il movimento delle onde non appare per niente realistico e il motoscafo sembra muoversi in un fiume di melassa. In altri l'acqua sembra assolutamente immobile. In ogni caso, il movimento dell'acqua influenza direttamente il controllo del motoscafo, che spesso rischia di capovolgersi sotto la forza dell'acqua.

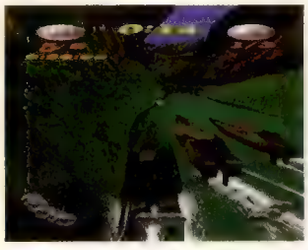
Onda su Onda

La sfida in coppia è garantita dall'onnipresente *split-screen*, configurabile sia in verticale che in orizzontale (in termini ludici cambia poco). Da lamentare la mancanza del supporto *link-up*, che avrebbe garantito un'interazione più avvincente: continuo a credere che dimezzare l'area di gioco (e spesso anche il *frame rate*) sia irrispettoso nei confronti dei giocatori, ma evidentemente Sony la pensa diversamente oppure se ne frega. Fortunamente per noi, le animazioni non sono eccessivamente penalizzate nella modalità di gioco in coppia e i rallentamenti sono del tutto occasionali. Più frequenti, invece, i fastidiosi effetti di *pop-up* per altro riscontrati anche in *Formula 1 '97*. Inoltre i motoscafi tendono talvolta a sovrapporsi in maniera del tutto irrealistica, perdendo qualche poligono



Titolo : RAPID RACER
Casa : SONY
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : RACING



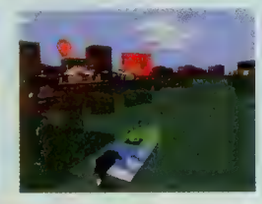


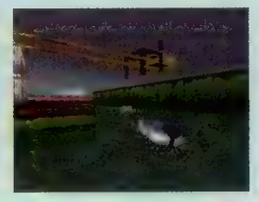
qua e là. A livello di *gameplay*, forse Pascal Jerry e soci avrebbero potuto fare qualcosa di più. Il controllo del motoscafo non è sempre perfetto, qualche volta i comandi rispondono con ritardi di un nanosecondo, specie scegliendo la visuale esterna. Sembra di giocare a ***Porsche Challenge*** in alcuni momenti. Nel bene e nel male, s'intende. ***Rapid Racer*** è uno di quei prodotti che sono persino più belli da vedere che da giocare: l'algoritmo utilizzato per riprodurre il movimento delle onde, ad esempio, è ipnotico e sebbene siamo lontani dalla soave trasparenza di un ***WaveRace 64***, fa un certo effetto. Rispetto a quest'ultimo – che ovviamente non prendiamo a pietra di paragone trattandosi di un gioco per un sistema completamente differente da PlayStation – i "tracciati" appaiono molto meno lineari: da canali piuttosto ampi si passa a rapide strettissime, senza contare gli scogli affioranti, i vortici occasionali e improbabili fiumi (navigabili) di lava. Sono diciotto in tutto, ma alla cifra ci si arriva contando anche il *mirror mode* (ossia la possibilità di percorrere in senso inverso un tracciato), il *night time* (corse notturne) e l'immancabile area bonus. Spolpando il tutto, si arriva a sei. In compenso, gli scenari variano significativamente: si passa dalla gelida Alaska al Grand Canyon dell'Arizona (uno dei migliori in assoluto). Nella versione testata non era ancora operativo il famigerato *editor* di tracciati che – stando a Sony – consentirebbe di produrre fino a 256.000 differenti percorsi giocando con *texture*, superfici d'acqua e curve, cosa che aumenta significativamente la longevità del prodotto. Sony ha assicurato che quest'interessante opzione sarà inserita nella versione finale (attivabile completando tutti i percorsi), ma dopo le promesse non mantenute di Psygnosis (vedi l'assenza del *link-up* e del replay personalizzabile in ***Destruction Derby 2***) e Infogrames (supporto analogico e modalità di gioco a quattro latitanti), c'è poco da fidarsi. Indipendentemente dalla presenza o meno del *track generator*, ***Rapid Racer*** si configura come un prodotto assolutamente brillante. Tra le interfacce di controllo supportate segnaliamo *NegCon* e pad analogico. In chiusura, vale la pena di sottolineare la qualità dell'accompagnamento sonoro techno, che pompa alla grande. Per l'occasione, Sony ha coinvolto nientepopodimeno che Apollo 440, che nella passata stagione ci ha regalato pezzi come *Ain't nuthin' but dub* e *Raw Power*. Il *soundtrack* di ***Rapid Racer*** spacca, anche se ***WipEout 2097*** – a mio insindacabile giudizio – resta il top.

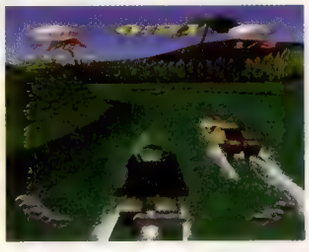
J.A.

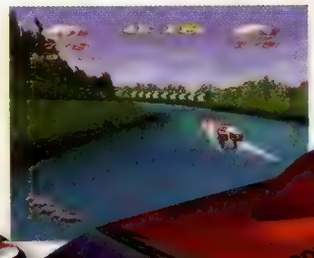
L'ALTERNATIVA: POWER BOAT RACING

Previsto a novembre, ***Power Boat Racing*** (Interplay) rappresenta l'unico rivale di ***Rapid Racer***. Simulazione di corsa su motoscafo, il prodotto utilizza un complesso algoritmo per simulare efficacemente l'ondulazione dinamica dell'acqua. Salti massivi, ostacoli inaspettati e fiumi che diventano sempre più vorticosi fino a diventare rapide: questo è ***Power Boat Racing***. Nove tracciati previsti (tra cui Monaco e New York), svariati motoscafi e animazioni piuttosto fluide (30 *fps*). Non mancheranno tracciati segreti e scorciatoie, motoscafi extra e classi differenti. Per battere ***Rapid Racer***, comunque, ci vorrà ben altro...









WipEout *con le onde?* *Quasi:* Rapid Racer.

Commento **Dopo l'ondata – è proprio il caso di dirlo – di giochi di corsa "convenzionali", un titolo come *Rapid Racer* introduce finalmente qualche goccia di originalità. A differenza di prodotti di bassa qualità come *Jet Rider*, l'ultima fatica di SCEE può essere considerata una delle migliori performance di PlayStation di tutti i tempi, anche se in certi momenti lo standard qualitativo scende di qualche punto. *Rapid Racer* non è semplicemente un gioco di corsa su motoscafi: è un racing "tout court" che non dovrebbe mancare nella vostra collezione.**

Pro...

- *Animazioni eccellenti*
- *In coppia è il massimo!*

Contro...

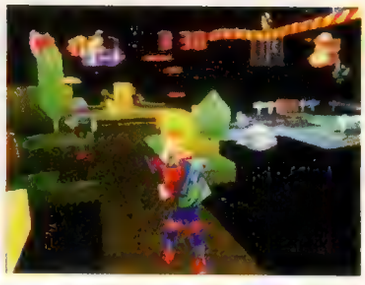
- *Effetto liquido non sempre convincente*
- *Pop-up occasionale*

La Pagella...

Grafica	**90**
Sonoro	**92**
Giocabilità	**85**
Longevità	**87**
Originalità	**88**

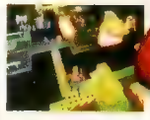
89

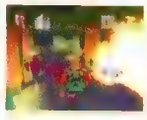
Rosco McQueen



I poliziotti protagonisti di giochi su PlayStation ne abbiamo visti parecchi, così come agenti speciali, militari vari e simili. Mancava ancora un prodotto che celebrasse il rischioso ed eroico compito del pompiere. Rosco McQueen, protagonista di questo titolo della Slippery Snake, è infatti un valoroso vigile del fuoco, incaricato di far fronte all'improvvisa quanto devastante mania piromane di Sylvester Square, padrone del grattacielo Tower-X. Diventato pazzo, Square ha programmato i droni di manutenzione del palazzo affinché appicchino incendi a più non posso e attacchino chiunque cerchi di fermarli. Come se non bastasse, molta gente è rimasta intrappolata nelle stanze chiuse elettronicamente. Chi, se non Rosco, potrebbe risolvere la situazione? Il nostro eroe è munito di un'ascia e un idrante, ed è accompagnato da un piccolo robot volante, di nome Digita, che gli fornisce informazioni sulla situazione corrente. Il gioco consiste nel muoversi attraverso i livelli distruggendo i robot piromani a colpi d'ascia o innaffiandoli con la pompa e spegnendo contemporaneamente gli incendi da essi appiccati. Le fiamme si propagano in maniera realistica, dal basso verso l'alto e in seguito verso le casse adiacenti, e bisogna intervenire tempestivamente per evitare che un piccolo focolaio si trasformi in un rogo terrificante. Finché non si estinguono tutte le fiamme di una sezione, la temperatura all'interno continua a salire: se raggiunge il massimo, il grattacielo esplode e si deve ricominciare dall'inizio del livello. Talvolta le fiamme divampano in una stanza chiusa ed è indispensabile trovare il modo di aprire la porta prima che il calore diventi eccessivo. Alcune sono comandate elettricamente e si aprono se si distrugge la centralina elettrica, altre invece possono essere abbattute a colpi d'ascia. La dotazione del biondo mascellone Rosco può essere migliorata tramite numerosi bonus: asce più potenti per abbattere le porte blindate, asce bipenne da lancio per eliminare a distanza i robot più duri, estintori ad anidride carbonica per i roghi di dimensioni infernali e così via. Naturalmente la scorta d'acqua non è infinita, ma si trovano numerose e provvidenziali bottiglie sparse per i livelli. Rosco non è invulnerabile ed è necessario stare molto attenti a non avvicinarsi troppo alle fiamme nel tentativo di spegnerle. Anche i robot si rivelano piuttosto aggressivi, specie taluni armati di enormi mazze e le donne robotiche delle pulizie, piuttosto insidiose. Una volta eliminati tutti i robot e spente le fiamme in una sezione, si apre la porta che dà su quella successiva; al termine di un certo di numero di sezioni si passa al livello successivo. Questo sistema si rivela un po' scomodo quando si muore alla penultima sezione e bisogna cominciare il livello da capo. Il gioco gestisce automaticamente il salvataggio su *memory card* o in alternativa fornisce una password.

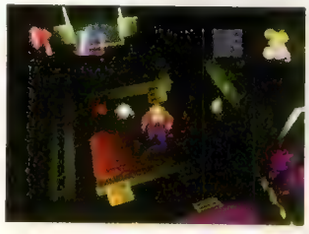
Gli ambienti sono riprodotti in 3D poligonale e il punto di vista è alle spalle di Rosco. Non compaiono elementi bidimensionali se non sotto forma di *texture*, non particolarmente numerose. Per contro sono abbondanti *gouraud shading* ed effetti di luce, che conferiscono alla grafica una resa complessivamente molto gradevole. Lo stile dei personaggi è alquanto fumettoso, quasi caricaturale, e le scelte cromatiche ben si intonano con questa impostazione. Il tutto si muove molto fluidamente, senza alcun effetto di *bad clipping*. Il sonoro è contraddistinto dal parlato in lingua nostrana, molto raro e molto apprezzato. Purtroppo, come spesso accade, la qualità drammatica non è delle più elevate, anche se il doppiatore di Rosco, con una voce piena e toni epico-comici, contribuisce non poco a rendere simpatico il personaggio. Anche gli effetti sonori sono all'altezza, a partire dal rumore del fuoco. La musica è gradevole, anche se un po' ripetitiva. I controlli sono buoni, ma conviene ridefinire i tasti, di default un po' scomodi; a volte capita anche di non riuscire a coordinare bene un salto o a colpire un nemico al primo colpo, ma nel complesso sono problemi minori.

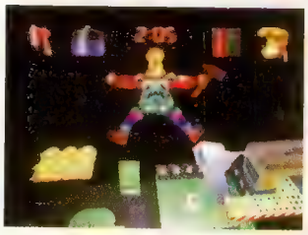




DA GRANDE FARÒ IL POMPIERE!

SHUB





Titolo	ROSCO MC QUEEN
Casa	SONY
Versione	EUROPEA
N° Giocatori	1
Genere	SPARATUTTO 3D

Commento ***Rosco McQueen*** **si basa su un'idea abbastanza originale, trasformata in un gioco discreto. Tutto sommato è divertente spegnere gli incendi evitando che si propaghino e prendere a colpi d'ascia quei maledetti robot. Il fatto che si mescoli all'azione pura un aspetto più strategico (per esempio quando è necessario capire in fretta come aprire una porta dietro la quale ardono le fiamme) aggiunge alla ricetta un ingrediente gustoso. Alcune trovate, come le piste di benzina nei box che propagano le fiamme, sono davvero buone. Si può forse imputare al gioco una certa ripetitività e il dover riprendere dall'inizio del livello ogni volta che si muore è abbastanza pesante, ma nel complesso *Rosco McQueen* è un buon titolo.**

PRO...

- Grafica bella e originale
- Divertente da giocare

CONTRO...

- Ripetitivo
- Salvataggi solo a fine livello

LA PAGELLA...

Grafica	86
Sonoro	84
Giocabilità	86
Longevità	83
Originalità	89

85

Videogames Big Bang

Negozi BIG BANG sulla terra

Perugia	Via Settevalli 326/d
Perugia	Via Marconi 45 Tel. 075/5723257
Pescara	Via Milano 20 Tel. 085/299217
Alessandria	C.so V. Marini 13 Tel. 0131/236675
Terni	Centro comm. Il Polo Tel. 0744/306226
Catania	Prossima apertura
Brescia	Prossima apertura

Tutto sui videogiochi
ed anche di più...

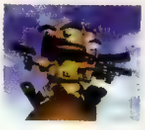
IL FRANCHISING?
BIG BANG STORE...
OUT OF THE WORLD

IDEA STAGE S.r.l. — Big Bang Multimedia Service S.r.l.

Uffici: Via Colle del Papa, 17 - Perugia
Tel. 075/35399 - Fax 075/35325
e-mail: big-bang@pg.tecnonet.it

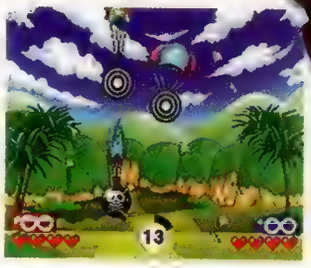
Disponibile software
per la completa gestione
di un negozio di videogiochi

Gun Bullet



Gun Bullet (conosciuto come *Point Blank* fuori dal Giappone) offre un semplice e avvincente meccanismo di gioco, tanto esigente in termini di destrezza quanto gratificante in senso prettamente ludico. Visto in funzione di *Time Crisis*, l'ultimo *shooter* namchiano può sembrare un ritorno al passato: niente poligoni, pochi colori, sfruttamento dell'hardware PlayStation intorno al 20%. Un male? No, affatto. Il suo look carnevalesco e ironico può meritargli la qualifica di "giochino per i bimbi", ma la sua estrema giocabilità inchioda chiunque.

Ho visto fanatici di RPG e simulatori smettere il loro atteggiamento austero e spocchioso per dedicarsi anima e corpo alle sfide di *Gun Bullet*. Il disappunto cosmetico svanisce alla prima partita, l'interesse aumenta alla seconda, poi l'intrippo coglie il giocatore di sorpresa, lo sottomette, gli serra la lingua fra i denti, lo punisce per l'irriverenza iniziale e lo incatena allo schermo (via *light gun*) per ore. L'indice freme sul grilletto, col tempo acquista sicurezza e stabilità, si comincia a fare sul serio. La mira si raffina, raggiunge apici di precisione creduti irraggiungibili, urge un livello di difficoltà superiore. Si può scegliere: *easy, beginner, expert* o *very hard*. Sicuri di essere pronti? I tempi di reazione vanno ritoccati, abbassati, portati a valori prossimi alla velocità della luce: 0,1 secondi fra la comparsa del bersaglio e lo sparo andranno benone. Elaborare le immagini diventa superfluo, spostare lo sguardo verso l'obiettivo comporta una perdita di tempo inaccettabile, meglio guardare fissi al centro e usare la coda dell'occhio. Alla fine si resta immobili di fronte allo schermo, sguardo vigile perso nel vuoto digitale, la *Guncon* è l'unica cosa che si muove sincerando gli astanti (madre, padre, amico, fidanzato, accattone) sullo stato non del tutto vegetativo del giocatore. Finisce la partita, il dolore sordo del trapasso dal virtuale al reale (o viceversa?) risveglia e riconduce sulla Terra, il tempo di soddisfare la propria vanità rispondendo alla richiesta "*insert your name*" e, salvo fame, studio, sonno, stimoli intestinali, richiami amorosi (forse anche nonostante questi) si ricomincia a giocare. Nuova partita, solita sfida? Tutt'altro. Dei 70 *stage* stressa-riflessi di tutto *Gun Bullet*, ne vengono proposti solo 16 per volta (4 in modalità *easy*) estratti a sorte dalla CPU. L'interrogativo condito di eccitato timore "*cosa mi aspetta adesso?*" ansimante nella mente del giocatore, si traveste della sfacciata sicurezza di "sono pronto a qualsiasi sfida" solo dopo molte partite tese non tanto a metabolizzare tutte le varie tipologie di prove (non serve quando i bersagli escono in ordine sparso), quanto a maturare un livello tecnico generico all'altezza del Mel Gibson di *Arma Letale*. Da questo punto di vista *Gun Bullet* è un'efficace palestra per riflessi, spirito d'osservazione e rapidità, qualità che scoprirete definitivamente acquisite anche giocando ad altri *shooter* similari (accuratezza della rispettiva *light gun* permettendo). In un'era in cui l'abitudine a superare i propri limiti (ergo migliorare il punteggio) è scomparsa a vantaggio di una fruizione di tipo "mordi e fuggi", limitata alla soluzione del gioco e basta, ***Gun Bullet*** ha l'ardire di non avere una "fine", di non basare la sua longevità su fattori intrinseci (durata del gioco in sè dall'inizio al *game over*) ma di appellarsi ai vecchi istinti del videogiocatore cresciuto a pane e ***Defender***, di offrirgli lo stimolo a proseguire un sentiero di auto-miglioramento, interrotto solo dalle verifiche nel gioco in coppia simultaneo. E' questo, se vogliamo, l'unico aspetto innovativo in *Gun Bullet*. Fino ad oggi, nel genere degli *shooter* con pistola, il gioco a due è sempre stato inteso in senso "collaborativo", lottare insieme per un fine comune (***Virtua Cop 2*** *docet*). Nell'ultimo lavoro Namco, invece, l'assenza di uno scopo diverso dal "fare punteggio" reinterpreta il *multigaming* e lo ripropone in senso agonistico. Entrambi i giocatori si sfidano nelle medesime prove, dando il meglio di sè per sopraffare l'avversario. In questo contesto, gli incontri suscitano emozioni analoghe a quelle derivanti da un doppio a ***Puzzle Fighter*** o chi per lui.



UNA DELLE PROVE DI GUN BULLET RICHIEDE CHE IL GIOCATORE SALVI UN CERTO NUMERO DI OMINI LIBERANDOLI DALLA PRESA DEGLI AVVOLTOI IN CORRISPONDENZA DI UNA ZATTERA IN PREDA ALLE ONDE. NOT AN EASY TASK...

S'è detto molto sulle qualità prettamente ludiche di *Gun Bullet*, ma è ora necessario fare un piccolo passo indietro per analizzarne i dettagli.
Com'è ormai abitudine nei titoli

Titolo : **GUN BULLET**
Casa : **NAMCO**
Versione : **GIAPPONESE**
N° Giocatori : **1-8**
Genere : **SPARATUTTO**

Namco, non manca una bella sequenza introduttiva in CG, simpatica nel mentre, spassosa nel finale. Il resto propone una riproduzione *arcade perfect* del coin-op (il che non sorprende considerata la grafica sedicibittiana) con la consueta addizione di un pizzico di novità di cui parlerò più avanti. Come già accennato, ***Gun Bullet*** consta di 70 *stage* ambientati in scenografie diverse che spaziano dai classici poligoni di tiro alle più bizzarre locazioni. La grafica, fumettosa e in stile jappo-demenziale, strappa qualche sorriso, ma nel complesso non può che definirsi mediocre. Animazioni *bi-frame* e un avaro sfruttamento della ricca palette di PlayStation non riescono comunque a deludere a sufficienza da considerarle un vero e proprio handicap. D'altronde è evidente una decisa volontà di Namco nell'offrire un prodotto dal look semplice, ma accattivante, capace di tener testa all'ipervitaminizzata cosmesi dei titoli odierni con la sua divertita irriverenza verso di questi. Molti titoli simili, imbottiti di poligoni *texture-mappati*, *gouraud shaded* e quant'altro, non offrono la metà del divertimento di ***Gun Bullet***. Ogni sfida richiede diversi approcci e stressa differenti abilità del giocatore: alcune prevedono un tempo limite entro cui centrare il maggior numero di bersagli in movimento badando a non colpire bombe o altri oggetti "pericolosi", altre offrono un solo proiettile per centrare piccoli bersagli come una foglia ondeggiante in caduta libera, altre ancora vedono Mr. Don o Mr. Dan (due abitanti baffuti del mondo di ***Gun Bullet***) in situazioni poco felici (sotto una pioggia di meteoriti o appesi a una liana sopra un fiume pieno di piranha affamati) da cui farli uscire indenni. La genialità e la creatività di cui trasuda ***Gun Bullet*** impediscono di descrivere a dovere le decine di prove offerte, ma permettetemi di dilungarmi con altri esempi: colpire in sequenza i tasselli che compongono un puzzle numerico, eliminare i pannelli semoventi a forma di terroristi evitando quelli a forma di civili (spassoso), abbattere una serie di bersagli messi in fila senza ciccare un colpo, centrare tre sfere rimbalzanti avendo una sola cartuccia a disposizione (impossibile?), scaricare 60 proiettili in 15 secondi su una Ferrari. Abbastanza? Probabilmente sì per chi sente parlare per la prima volta di ***Gun Bullet***, ma non per chi conosce il *coin-op* e le innumerevoli prove che non ho menzionato.

Mitico!

La versione *arranged* di ***Gun Bullet*** presenta inediti livelli addizionali realizzati sia in 3D che in 2D. Questi ultimi condividono il carisma di quelli standard oltre ad offrire nuove tipologie di sfide, mentre quelli poligonali soffrono di una certa incoerenza con lo stile grafico di ***Gun Bullet*** pur arricchendolo di intriganti meccaniche di gioco a cui il bidimensionale avrebbe altrimenti impedito di esistere. E ancora. Sempre la versione dedicata al 32-bit Sony, offre diverse modalità di gioco in coppia o in gruppo. In entrambi i casi è possibile giocare con due *Guncon* o una grazie a un'intelligente organizzazione a turni per cui ogni giocatore è posto di fronte alle medesime sfide toccate agli altri. Fino a otto giocatori possono affrontarsi dividendosi in due squadre da quattro oppure alternandosi in una sorta di mini torneo. Un provvidenziale *training mode* consente di perfezionarsi in qualsiasi *stage*, scegliendolo a piacimento fra una rosa di 70 tra cui si annidano quadri segreti e inaccessibili contrassegnati da una grossa "X". Il *RPG-mode*, dopo quelli di ***Soul Edge*** e ***Tobal 2***, riconferma la tendenza in voga in Giappone di sperimentare la fusione di generi diversi, tendenza rivelatasi utile ai fini della longevità. Mr. Don e Mr. Dan passeggiano per ambienti bidimensionali guidati dalla direzione indicata sparando sullo schermo. Case, negozi e locande offrono la possibilità rispettivamente di dialogare con gli abitanti dei villaggi, acquistare oggetti utili e salvare su *memory card*. Viaggiando fra un luogo all'altro dell'isola di ***Gun Bullet*** (a forma di pistola) soventi incontri casuali alla ***Final Fantasy*** riconducono alle prove del gioco standard assegnando, al termine, denaro e punti esperienza. Nonostante l'evidente semplicità dell'avventura (non aspettatevi niente di trascendentale *of course*) il muro della lingua impedisce di comprendere i propri compiti e dopo alcune ore passate a vagare senza meta per la mappa la tentazione di tornare allo *shooter* in modalità "puro e semplice" diventa irresistibile.

Lame!

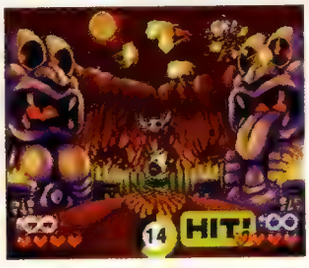
A differenza di ***Time Crisis*** i caricamenti invadono ***Gun Bullet*** con una frequenza nevrastenica. Anche soltanto scorrendo fra le schermate delle opzioni è facile imbattersi nella fastidiosa attesa che il CD carichi una mediocre quantità di dati, seppure in tempi brevissimi. In compenso il gioco propone di salvare su *memory card* dopo ogni partita, affrancando il giocatore dal doverselo ricordare ogni volta (come accade in ***Time Crisis***), magari rischiando di spegnere la console senza aver prima trasferito sul silicio il suo ultimo, sudato record. A quando una routine di *autosave*? Già capite la mia fatica nel trovare lacune rilevanti in ***Gun Bullet***, cosa comprensibile considerando che non ce ne sono. Buon divertimento signori (è proprio il caso di dirlo).

MORPHEUS

IMPORTANTE!

La *GunCon* NON funziona sui televisori a 100Hz di recente concezione. Rialzatevi da terra e prendete fiato, sfogliate il manuale del vostro TV color e se alla voce "frequenza" trovate 50Hz (PAL) o 60Hz (NTSC) non avete nulla da temere. Viceversa i televisori a 100Hz (per la cronaca si tratta di 50Hz "overclockati" artificialmente) non sono compatibili con alcuna pistola a raggi infrarossi e mentre Sega ha pensato bene di denunciarlo sul retro delle confezioni dei suoi ***Virtua Cop I*** e ***II*** con *Virtua Gun*, Namco non vi ha dedicato neanche un trafiletto sui manuali dei suoi ***Time Crisis*** e ***Gun Bullet***. Chiediamo venia per non aver avvertito gli interessati nella recensione di ***Time Crisis***, ma la notizia ha colto di sorpresa anche noi. Ah, a proposito, la stessa incompatibilità vale per i televisori a retroproiezione (ma forse questo l'intelligente lettore di SPC lo capisce da solo...).

Commento **Spassoso e coinvolgente. Dietro la sua grafichetta tanto dolce e tanto cara, si annida un vero *tour de force* per riflessi, colpo d'occhio e rapidità. *Gun Bullet* è geniale, *Gun Bullet* è divertente, lo potete verificare in due contemporaneamente (rima?).**



Pro...

- *Fedele al coin-op*
- *Immediatamente coinvolgente*

Contro...

- *Caricamenti ossessivi*
- *Grafica necessariamente "ridicola"*

La Pagella...

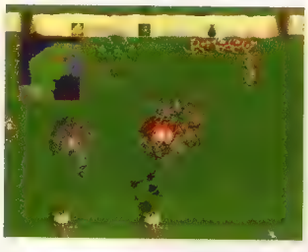
Grafica	**79**
Sonoro	**85**
Giocabilità	**95**
Longevità	**94**
Originalità	**89**

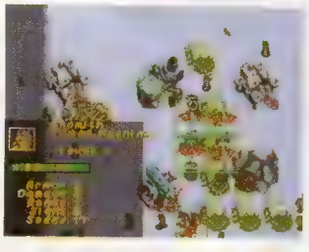
90

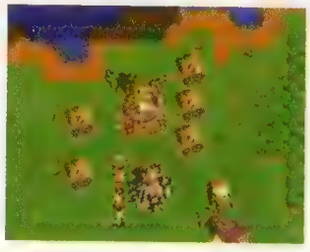
Warcraft 2

Command & Conquer è stato per un lungo lasso di tempo IL titolo per gli strateghi più incalliti che, tra un *briefing* e una pizzetta, una latta di Coca e uno spostamento di truppe, non disdegnavano un po' di sana e genuina azione. Un ottimo mix quindi, che però, come i beveroni misti, non è andato giù ai puristi più incalliti.
A risolvere la situazione ci pensa *Warcraft 2*, un titolo che, pur non vantando la frenesia e la velocità d'azione di *C&C*, offre molto di più in termini di strategia e pianificazione delle campagne.
Ambientato in un mondo *fantasy*, il titolo permette al giocatore di abbracciare la causa di due differenti fazioni: gli umani oppure un'oscura razza di orchi in perenne lotta per il dominio del pianeta. Fin dalle prime battute ci si rende immediatamente conto che l'impiego delle risorse gioca un ruolo fondamentale con una maggiore enfasi posta sulla costruzione di avamposti nonché sui movimenti delle varie unità. Le 52 missioni delle quali si compone lo scenario principale comprendono infatti ben più che mere azioni di pulizia etnica dato che, spesso e volentieri, vi troverete impegnati nella costruzione di edifici atti a fornire un supporto logistico ai vostri uomini. Questa componente tipicamente strategica però è ben lungi dal rendere il titolo noioso, il che è imputabile all'azione che caratterizza le fasi di battaglia. Anche i vostri avversari infatti sono alla perenne ricerca di nuove risorse e non si fermeranno fino a quando non avrete annientato la loro ultima unità.
L'inclusione nello scenario di scontri navali conferisce al gioco una profondità e una varietà di situazioni sconosciute a buona parte dei titoli appartenenti a questo genere, ampliando ancora di più il teatro del conflitto e costringendo il giocatore a misurarsi con una serie di situazioni e imprevisti tutt'altro che semplici. Si tratta di un gioco superbo, caratterizzato da un'interfaccia estremamente completa e funzionale, che offre una discreta varietà di comandi e di truppe/edifici da mettere in campo. La longevità è inoltre incrementata dalla presenza di una modalità scenario completamente customizzabile che, di fatto, consente al giocatore di creare da zero i livelli e *i background* a lui più congeniali. Ovviamente, come accade spesso in questo genere di titoli, la grafica non si attesta su livelli eclatanti ma la giocabilità e il livello di coinvolgimento sono così alti che queste piccole pecche passeranno rapidamente in secondo piano. L'unica mancanza veramente fastidiosa e della quale non riusciamo a darci pace è l'assenza di un'opzione per l'uso del mouse, il sistema di controllo più comodo e immediato per questo genere di titoli. Volendo fare i pignoli sarebbe stata gradita anche la presenza di un'opzione di link, ma tant'è... Ciò detto, è palese che *Warcraft 2* sia un brillante gioco di strategia, caratterizzato da una spruzzatina di sana e genuina azione, affiancata da una profondità e una varietà di situazioni veramente senza precedenti: l'acquisto ideale per tutti gli amanti di questo genere in cerca di un prodotto con il quale mettere a dura prova le loro abilità di condottieri.

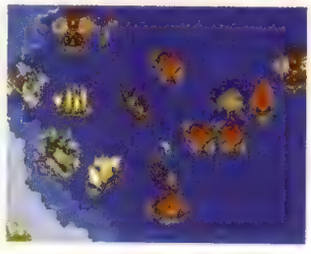
SHOGUN

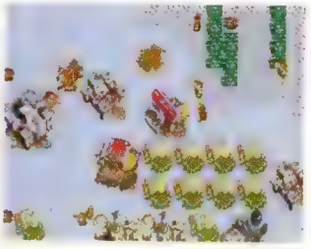






DANNAZIONE, È SEMPRE LA STESSA STORIA... UNO NON PUÒ NEANCHE COSTRUIRE UN PICCOLO FORTINO CHE SUBITO ARRIVA UNA MASNADA DI NEMICI PRONTI A FARGLI LA PELLE! DITEMI UN PO' VOI SE QUESTA È VITA...





Commento **Immaginate di trovarvi di fronte a una versione di *Command & Conquer* ancora più complessa e completa (anche se con una veste grafica peggiore), ambientate il tutto in un mondo fantasy e potrete avere un'idea di cosa sia *WarCraft 2*. L'azione ovviamente non è veloce e furiosa come quella del titolo targato Virgin, ma le cose da fare nel gioco sono così tante che non avrete letteralmente il tempo di rendervene conto. Sfortunatamente non è possibile utilizzare il mouse per controllare le nostre truppe e operare le varie scelte, il che rende alcuni comandi e selezioni un po' complessi e lenti. Si tratta comunque di una pecca minore che non va a intaccare la giocabilità di un prodotto fatto per durare nel tempo e che, siamo sicuri, farà la felicità di parecchi paladini e diversi orchetti. Raccomandatissimo.**

Titolo : WARCRAFT 2
Casa : ELECTRONIC ARTS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : STRATEGIA

PRO . . .
- *Ottimo mix azione-strategia*
- *Estremamente longevo*

CONTRO . . .
- *Mancanza opzione mouse*
- *Niente link*

LA PAGELLA . . .

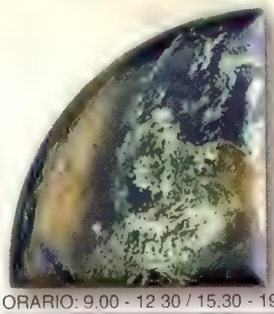
Grafica : **70**
Sonoro : **83**
Giocabilità : **88**
Longevità : **93**
Originalità : **79**

88

WORLD GAMES

NOLEGGIO E VENDITA

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9.00 - 12 30 / 15.30 - 19.30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo

0536 / 88.33.51 oppure

E-mail: worldgames@sirnet.it

Contattateci per titoli non in **listino !!!**

Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

WORLD GAMES

SONY PLAYSTATION

4-4-2 SOCCER	PAL	79000
A.IV EVOLUT. GLOBAL	PAL	49000
ABE' ODYSSE-ODDWO.	PAL	95000
ACE COMBAT 2	USA	119000
ACTUA GOLF 2	PAL	89000
ACTUA SOCCER 2	PAL	89000
ACTUA S. CLUB EDIT.	PAL	69000
AGENT ARMSTRONG	PAL	89000
AIR COMBAT	PAL	49000
ALL STAR BASEBALL	PAL	95000
ALL STAR SOCCER	PAL	89000
ALONE IN THE DARK 2	PAL	59000
AREA 51	PAL	89000
ASUKA BURNING 120 % FIGHTING	JAP	89000
BATMAN E ROBIN	PAL	TELEF.
BATMAN FOREVER THE ARCADE	USA	49000
BATTLE CHASE	PAL	89000
BLACK DAWN	PAL	59000
BLAST CHAMBER	PAL	59000
BLAZING DRAGONS	USA	39000
BREAK POINT TENNIS	PAL	59000
BRHAMA FORCE	PAL	95000
BROKEN HELIX	USA	89000
BROKEN SWORD	PAL	89000
BUST A MOVE 3	PAL	TELEF.
BUSTER BROS COLLECTION	PAL	89000
C1 CIRCUIT	JAP	79000
CARNEAGE HEART	PAL	49000
CASTELVANIA DRACULA X	JAP	129000
CASTELVANIA X	PAL	95000
COOL BORDERS 2	JAP	139000
CYBERIA	USA	39000
DARK FORCES	PAL	79000
DEATHTRAP DUNGEON	PAL	TELEF.
DESCENT 2	PAL	79000
DESTRUCTION DERBY	PAL	49000
DEVIL DECEPTION'S	PAL	95000
DORAEMON	JAP	119000
DRAGON BALL Z 3D FINAL BOUT	JAP	149000
DUKE NUKEM 3D	PAL	TELEF.
EARTHWORM JIM 2	PAL	59000
EXCALIBUR	PAL	89000
EXUMED	PAL	89000
FADE TO BLACK	PAL	49000
FANTASTICI 4	PAL	95000
FATAL FURY REAL BO.	PAL	79000
FIFA 96	PAL	49000
FIFA 97	PAL	79000
FIGHTING FORCE	PAL	89000
FINAL FANTASY IV	JAP	99000
FINAL FANTASY VII	USA	139000
FORMULA 1 97	PAL	95000
FRONT MISSION ALTERNATIVE	JAP	139000
G. POLICE	PAL	95000
GEX	PAL	49000
GRID RUN	PAL	49000
GT MAX REV. RACING	JAP	99000
GUN BULLET NAMCO	JAP	139000
GUNDAM 1 YEAR	JAP	139000
GUNDAM BATTLE MAS.	JAP	129000
HARD CORE 4X4	PAL	79000
HEAVEN'S GATE	PAL	95000
HERC'S ADVENTURE	USA	99000
HERCULES DISNEY'S	USA	119000
HEROINE DREAM	JAP	99000
HEXEN	PAL	69000
INDIPENDENCE DAY	PAL	89000
INTERNAT. SUP. S. PRO	PAL	89000
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCC. DX	PAL	79000
IRON & BLOOD	PAL	79000
JET RIDER	PAL	89000

SONY PLAYSTATION

JUPITER STRIKE	PAL	49000
JURASSIK PARK LOST WORLD	PAL	95000
KART DUEL 2	PAL	95000
KING OF FIGHTER'S 96	JAP	129000
KURUSHI	PAL	79000
LETHAL ENFORC. 1 & 2	USA	99000
MADDEN 97	PAL	69000
MAGIC THE GATERING	PAL	95000
MARVEL SUPER HERO.	JAP	129000
MEGAMEN 8	PAL	89000
METAL SLUG	JAP	129000
MICROMACHINES V3	PAL	89000
MIDNIGHT RUN	PAL	95000
MONSTER TRUCK RAL.	PAL	89000
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	PAL	95000
MYST	USA	49000
NAMCO MUSEUM 3	PAL	79000
NAMCO MUSEUM 4	PAL	89000
NANOTEK WARRIOR	PAL	79000
NBA HANGTIME	PAL	95000
NBA IN THE ZONE 2	PAL	79000
NBA JAM EXTREME	PAL	69000
NBA LIVE 96	PAL	49000
NEED FOR SPEED	PAL	49000
NEED FOR SPEED 2	PAL	89000
NHL 97	PAL	79000
NHL BREAKWAY 98	PAL	95000
NHL FACE OFF 97	PAL	79000
NHL POWERPLAY HOC.	PAL	79000
NHL QUARTERBACK 98	PAL	95000
NIGHTMARE CREATU.	PAL	95000
OLIMPIC SOCCER	PAL	59000
OVER BLOOD	PAL	89000
OVERBOARD	PAL	89000
PANDEMONIUM	PAL	79000
PANZER GENERAL	PAL	89000
PARAPPA THE RAPPER	PAL	79000
PITBALL	PAL	49000
PITFALL 3D	PAL	89000
PORSCHE CHALLENGE	PAL	79000
POWER MOVE WREST	PAL	69000
POWER RANGER BATTLE RACER	JAP	89000
PUZZLE FIGHTER 2	PAL	89000
RACING SKYES	PAL	69000
RAGE RACER	PAL	89000
RALLY CROSS	PAL	89000
RAPID RACER	PAL	89000
RAPID RACER	PAL	89000
RAYMAN	PAL	49000
RAYSTORM	PAL	79000
RAYTRACER	JAP	129000
RESIDENT EVIL	PAL	89000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	JAP	TELEF.
RETURN FIRE	USA	39000
RIDGE RACER REVOLUTION	PAL	49000
ROMANCE IV	USA	39000
ROSCO McQUEEN	PAL	89000
RUNABOUT	JAP	99000
SAGA FRONTIER	JAP	149000
SAN FRANCISCO RUSH	PAL	95000
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 2000	PAL	TELEF.
SENTIENT	PAL	49000
SILVERLOAD	USA	39000
SLAMSCAPE	PAL	49000
SNOOPY	PAL	95000
SOCCER 97	PAL	69000
SOUL BLADE	PAL	89000

SPACE HULK	PAL	69000
SPEED KING	JAP	79000
SPEEDSTER	PAL	79000
SPIDER	USA	59000
SPOT GOES TO HOLLWOOD	USA	59000
STREET FIGHTER EX PLUS	JAP	139000
STREET RACER	PAL	59000
STRIKE POINT	USA	49000
SUIKODEN	PAL	89000
SUPER FOOTB. CHAM.	PAL	95000
SUPERSONIC RACER	PAL	49000
SUPERSONIC RACER 2	PAL	95000
SWAGMAN	PAL	89000
SYNDICATE WARS	PAL	89000
TAIL OF THE SUN	USA	89000
TECMO SUPER BOWL	USA	79000
TEKKEN	PAL	49000
TEKKEN 2	PAL	89000
TENKA	PAL	89000
TEST DRIVE OF ROAD	USA	69000
THE CITY OF LOST CHILDREN	PAL	89000
THE LOST WORLD	PAL	89000
THE NOTESPAL	95000	
TILT	PAL	69000
TIME CRISIS + GUN	PAL	TELEF.
TITAN WARS	PAL	49000
TOBAL N.1	PAL	49000
TOKYO HIGHWAY BAT.	PAL	79000
TOMB RAIDER	PAL	89000
TOMB RAIDER 2 DAGGER OFF XIAN	PAL	95000
TOSHINDEN	PAL	49000
TOSHINDEN 2	PAL	89000
TOSHINDEN 3	JAP	119000
TOTAL DRIVIN'	PAL	89000
TOTAL NBA 97	PAL	79000
TRANSPORT TYCOON	PAL	89000
TRASH IT	PAL	89000
TRUE LOVE STORY	JAP	109000
TWISTED METAL WORLD TOUR	PAL	89000
V-RALLY	PAL	89000
V-VOLLEY	PAL	89000
VICTORY BOXING	PAL	89000
VMX RACING	PAL	89000
WARCRAFT 2	PAL	89000
WARGODS	PAL	89000
WARHAWK	PAL	49000
WCW VS THE WORLD	PAL	TELEF.
WILD ARMS	USA	115000
WILLIAM ARCADE GREATEST HIT	PAL	49000
WING COMMANDER IV	PAL	89000
WING OVER	PAL	95000
WINNING ELEVEN 97	JAP	99000
WORMS	PAL	49000
WRECKIN CREW	PAL	89000
X-COM TERROR FROM THE DEEP	PAL	79000
Z	PAL	89000
ZERO DIVIDE 2	JAP	129000

JOYPAD ANALOGICO VIBRANTE 95000

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER SATURN NINTENDO 64 SUPERNINTENDO MEGADRIVE E GAME BOY

ADATTATORE UNIVERSALE TELEFONARE

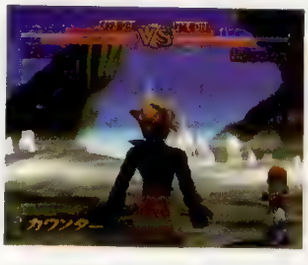
I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

PROGETTO GRAFICO: Mail Street - Modena Tel (059) 36 66 26 http://www.datas.it/mainstreet

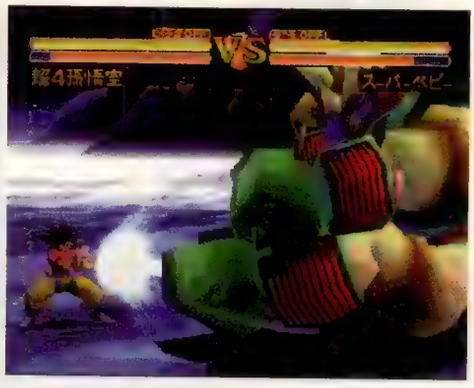
Dragonball Final Bout

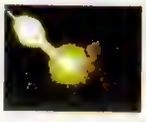
Dopo la miracolosa ripresa economica da quello che pareva ormai un inevitabile collasso, la Bandai sembra porre maggior impegno nella produzione dei propri titoli. Il parziale abbandono della grafica bidimensionale e un rinnovato interesse nel conoscere le reali esigenze del pubblico ci portano a ben sperare circa le sue nuove produzioni videoludiche. Uno dei titoli nati da questa apparente rivoluzione qualitativa è *Dragonball Final Bout*, picchiaduro poligonale ispirato alla celebre opera del maestro Akira Toriyama.



Titolo : DRAGONBALL FINAL BOUT
Casa : BANDAI
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-2
Genere : PICCHIADURO

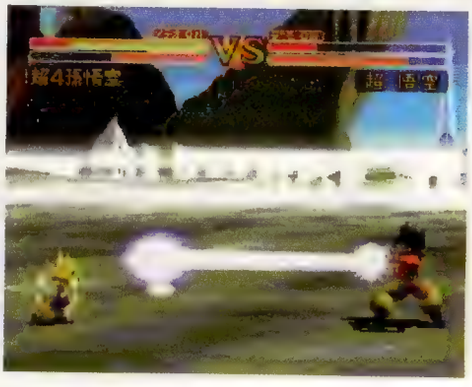
Lo sviluppo della meccanica di gioco di questo *beat'em up* è basato infatti su un'attenta analisi di mercato volta a scoprire quali siano i principali difetti che avevano minato la qualità dei precedenti episodi. Questa ricerca è culminata in un questionario, diffuso in Giappone, che consentiva ai numerosissimi fan di *Dragonball* di esprimersi circa le modifiche che andavano poste al gioco. Il risultato è un picchiaduro che miscela gli elementi presenti nei titoli della saga di *Butoden* con quelli della serie *Densetsu (Legend)*. Gli incontri avvengono ancora a un solo round con una barra di energia doppia rispetto ai classici picchiaduro. Per evitare l'abuso di *kamehameha* e simili, l'esecuzione dei colpi speciali comporta il consumo della forza combattiva dei personaggi visualizzabile tramite un secondo indicatore e incrementabile durante il gioco. Una volta terminata, il giocatore viene punito con alcuni secondi di stordimento che gli saranno quasi sempre letali. Gli attacchi si dividono in pugni, calci e colpi di energia. E' stato inoltre aggiunto un pulsante di parata che, unito al movimento del *controller*, vi consente di eseguire una mossa in grado di superare la difesa dell'avversario. Ogni personaggio possiede una decina di mosse speciali costituite principalmente da combinazioni di attacchi semplici eseguiti ad elevata velocità. Il numero dei colpi speciali a energia è stato infatti drasticamente diminuito e ora si limita principalmente alla sfera di energia singola, alla raffica di sfere e ai due super colpi speciali. Questa scelta sembra non essere stata apprezzata molto dai fan, in quanto gran parte delle tecniche di combattimento presenti nella serie animata sono state omesse. Inoltre l'esecuzione di alcuni attacchi è piuttosto lenta e rende così parte delle mosse speciali inutili in termini di gioco, a discapito della varietà dei combattimenti. Durante l'esecuzione dei due super colpi speciali il gioco s'interrompe e, tramite un rapido cambio d'inquadrature, viene mostrata l'esecuzione dell'attacco. In questa fase l'avversario può contrastare l'imminente scarica di energia in quattro maniere differenti mediante una semplice combinazione di tasti: quest'ultima è molto più immediata rispetto ai giochi precedenti a tutto guadagno della giocabilità. Dato che le suddette interruzioni di gioco infastidivano alcuni fan, è stata introdotta la possibilità di disattivarle. In questo modo gli attacchi avverrano senza pause e potranno solo essere parati o schivati lateralmente come avviene quando vengono eseguiti vicino all'avversario.

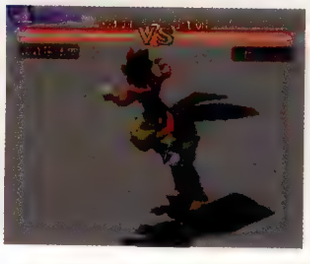


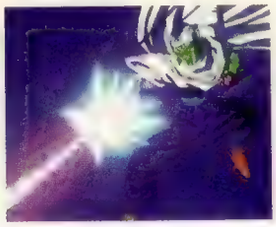
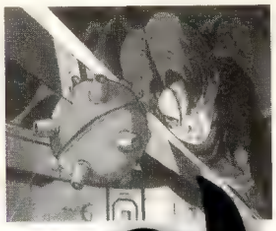


LA TRASPOSIZIONE POLIGONALE DEI PERSONAGGI È, TUTTO SOMMATO, BUONA.

DURANTE I COLPI SPECIALI VI SONO CONTINUI CAMBI D'INQUADRATURA.





Completamente rinnovate sono invece le *Meteo Smash* il cui aspetto attuale le rende molto simili alle *Chain Combo* presenti in ***Idainaru Dragonball Densetsu***. Le *Meteo Smash* di ***Final Bout*** sono costituite da due serie diverse di attacchi speciali concatenabili all'infinito per formare una micidiale sequenza di colpi letali. L'unico modo per contrastere questo genere di attacchi è riuscire a inserirsi con una propria *Meteo Smash* quando termina la sequenza dell'avversario così da rompere la catena di attacchi. Si può inoltre terminare la serie di mosse con una terza *Meteo Smash* che consiste in un super colpo speciale che l'avversario sarà costretto a subire senza possibilità di difendersi. Essendo queste mosse di facile realizzazione è possibile concatenare rapidamente numerose *Meteo Smash* non lasciando alcuno scampo all'avversario. Sebbene l'azione che ne risulti sia molto smile alle scene di combattimento del cartone animato, uno scontro basato solo su di esse risulta piuttosto noioso e frustrante. Per questo motivo è stata aggiunta un'opzione che vi consente di disattivarle. Anche il volo dei personaggi avviene per mezzo della la pressione contemporanea del tasto **L1** e della croce direzionale e vi permette di muovervi liberamente in aria fino a un'altezza massima prestabilita. Sono anche possibili brevi movimenti laterali eseguibili però solo a terra da un giocatore alla volta: limitazione questa che li rende di assai scarsa efficacia.

We Got The Power

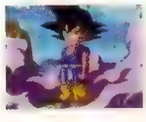
Nulla di nuovo per quanto riguarda le modalità di gioco offerte che si suddividono in *Battle Mode, Tenkaichi Budokai* e *Build Up*. Il primo consiste in uno *story mode* dove si affrontano una serie di nemici scelti a caso dalla CPU oppure un avversario umano. Il secondo è l'immancabile torneo a otto giocatori organizzabile nel classico ring del *Tenkaichi* o in una delle varie ambientazioni di gioco. L'ultima opzione, gia presente in ***Ultimate Battle 22***, vi consente di potenziare le caratteristiche dei vostri personaggi superando vari combattimenti contro avversari sempre più forti. Il livello di potenziamento così ottenuto potrà essere salvato su *Memory Card* per poter poi essere utilizzato contro un amico negli appositi *Build Up Versus Mode* e *Build Up Tenkaichi*. E' anche possibile convertire le caratteristiche dei personaggi ottenute in ***Ultimate Battle 22***. Tramite il menù di opzioni potrete infine accedere a una modalità di addestramento che vi consentirà di sperimentare i vostri colpi contro un avversario inerme.

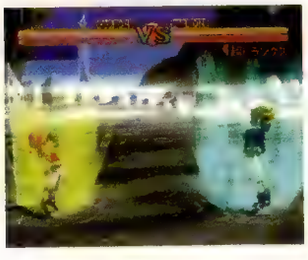
Zenkai Power

Se la meccanica di gioco, seppur non priva i difetti, è migliorata rispetto ai precedenti picchiaduro di *Dragonball* per PlayStation, la poca esperienza della Bandai nell'utilizzo della grafica poligonale ha comportato non pochi inconvenienti. Sebbene i personaggi siano realizzati e animati bene quanto basta da essere riconoscibili, il passaggio tra l'animazione di un colpo e l'altro avviene in modo scattoso e poco credibile. Particolarmente scarsi anche i fondali. La mancanza di fluidità colpisce poi il movimento in aria rendendolo impreciso e costringendo il giocatore a continue piccole correzioni per allinearsi con l'avversario. Molto più grave è invece un difetto che ricorre ogni qual volta un personaggio si trovi vicino all'avversario, ma a una quota differente: il gioco infatti sembra non capire che i due combattenti non sono allineati e di conseguenza i colpi speciali vengono lanciati in avanti piuttosto che in obliquo. Ne conseguono scene piuttosto ridicole dove due avversari non riescono a colpirsi sebbene vi siano pochi metri tra loro. Un'ultima mancanza, da non addebitarsi propriamente all'incapacita della Bandai, riguarda il numero e la varietà dei personaggi disponibili: utilizzando i due trucchi finora conosciuti (per i quali vi rimando alla rubrica **SuperTrix** di questo numero) avrete a disposizione ben diciassette personaggi. Una quantità discretamente elevata se non fosse per il fatto che ben quattro sono versioni adulte di Goku alle quali si aggiungono tre versioni di Trunks e due di Son Goku da piccolo. Nella media il commento musicale, costituito in gran parte da arrangiamenti delle musiche dei precedenti ***Butoden***, mentre molto bella è la presentazione animata. Al contrario di quanto si aspettavano molti fan, ***Dragonball Final Bout*** è quindi il solito prodotto incompleto dela Bandai: la casa nipponica ha infatti annullato i progressi effettuati nella meccanica di gioco cn una serie di nuove mancanze ed errori. C'è da chiedersi che fine abbia fatto tutto l'impegno emerso nei mesi precedenti alla lavorazione del gioco...

DIEGO

IL BOSS FINALE SUPER BABY NON SEMBRA AL MOMENTO UTILIZZABILE.





I COLPI SPECIALI GODONO DI SPETTACOLARI EFFETTI DI LUCE.

Commento ***Dragonball Final Bout*** **è il classico titolo per soli fan, apparentemente curato ma in realtà pieno di difetti e imperfezioni. Questo, unito alla relativa facilità che caratterizza il gioco, rende il titolo Bandai più adatto alla collezione di un appassionato di anime che alla console di un videogiocatore. Per quest'ultimo è sicuramente consigliabile dedicarsi a titoli più classici come *Tekken 2* o *Street Fighter EX*. Da segnalare che le versioni americana ed europea del gioco sono già state annunciate: la prima sarà disponibile da novembre, mentre per la seconda si dovrà attendere aprile dell'anno prossimo.**

Pro...

- *Presentazione particolarmente curata*
- *Migliorata la meccanica di gioco*

Contro...

- *Motore grafico imperfetto*
- *Longevità non elevata*

La Pagella...

Grafica	**69**
Sonoro	**75**
Giocabilità	**74**
Longevità	**62**
Originalità	**70**

70

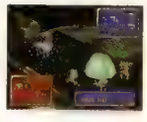
Ogre Battle

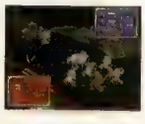
The March Of The Black Queen

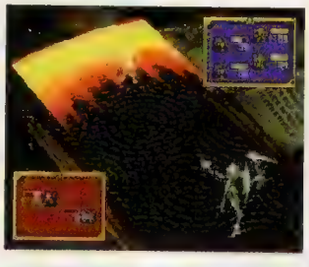
Prodotto nel 1995 da Enix per Super Famicom, *Densetsu no Ogre Battle* si è rivelato immediatamente un enorme successo commerciale, stupendo la stessa casa produttrice, impreparata ad affrontare un colossale numero di richieste da parte dei negozi specializzati. La situazione si è ulteriormente ingigantita con l'esportazione del gioco all'estero, dove *Ogre Battle* si è guadagnato la fama di "gioco cult" fra gli appassionati dei giochi di ruolo di scuola giapponese. Grazie all'attuale tendenza di mercato che ha portato molte software house a riproporre nuove versioni dei vecchi classici videoludici, è ora possibile scoprire le meraviglie offerte da questo titolo adattato per il mercato occidentale da Art Dink per Atlus.

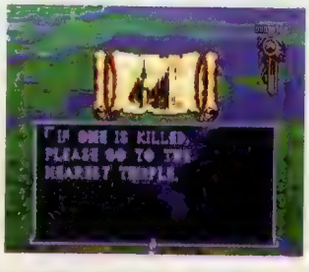
Al primo impatto con *Ogre Battle* l'elemento della meccanica di gioco più esaltante è senza dubbio il modo realistico con cui è stato implementato il trascorrere del tempo in tutte le fasi di gioco. Sia nelle fasi di movimento su mappa che durante il combattimento, il tempo trascorre infatti inesorabilmente, passando dal giorno alla notte e influenzando le caratteristiche e il movimento delle vostre truppe. La prima schermata che vi troverete di fronte all'inizio del gioco, creazione del personaggio a parte, è una mappa strategica nella quale sceglierete il vostro primo obiettivo. A questo punto si passerà alla mappa tattica dove dovrete depositare le vostre forze e prepararvi alla conquista. I primi livelli vi mostreranno come organizzare le vostre truppe e inviarle verso i vari obiettivi. Il numero di elementi inseribili in ogni squadra varia a seconda delle dimensioni di questi ultimi e non può essere comunque superiore a sei. La scelta dei combattenti utilizzabili è piuttosto vasta e vanta fino a 75 differenti classi: attenzione però a scegliere in modo occulato chi arruolare nel proprio esercito, in quanto esseri come mostri e demoni non sono ben visti dalla popolazione, fattore questo che potrebbe alterare il corso della storia. La ridotta linearità è infatti una delle caratteristiche del gioco che offre ben dodici finali differenti. Altri elementi che influenzano il gioco sono la presenza di numerosi templi e fortezze segrete, tramite i quali potrete acquisire oggetti magici e nuovi alleati.

OGRE BATTLE *È UNA CONVERSIONE DA SUPER FAMICOM FIN TROPPO FEDELE.*









Decisamente meno interattivi sono invece i combattimenti, che si svolgono in modo quasi completamente automatico in un ridotto campo di battaglia. Il giocatore deve semplicemente ordinare ai propri uomini quattro strategie d'attacco predeterminate ed eventualmente intervenire tramite l'uso dei tarocchi. Grazie a queste carte magiche, recuperabili ogni qual volta si libera una città, è possibile scagliare incantesimi di vario tipo dall'effetto devastante. Proprio la gestione automatica della battaglia è l'elemento che vi può portare ad amare o odiare questo gioco: se prediligete le simulazioni tattiche dove ogni elemento della battaglia deve essere sotto il vostro controllo vi stancherete dopo pochi minuti, se al contrario preferite le simulazioni più strategiche con leggere sfumature manageriali vi sono buone possibilità che *Ogre Battle* vi piaccia. Il tutto, va sottolineato, sempre considerando che non abbiate già giocato alla versione per Super Famicom: le due versioni del gioco sono infatti praticamente identiche e le uniche aggiunte riguardano un leggero miglioramento cosmetico, una più elevata qualità delle musiche e la possibilità di salvare anche a missione avvenuta. Troppo poco per consentire al titolo Atlus di competere con un capolavoro come *Final Fantasy Tactics*.

DIEGO

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

Commento *Ogre Battle* **è la classica simulazione strategica che crea dipendenza: infatti se rimarrete affascinati dalla sua meccanica di gioco difficilmente riuscirete a staccarvi dalla console. Purtroppo il look "sedicibittiano" lo rende adatto solo a chi ama alla follia questo genere di giochi, soprattutto considerando che a novembre uscirà il ben più complesso sequel,** *Tactics Ogre*.

Titolo : OGRE BATTLE
Casa : ATLUS
Versione : AMERICANA
N° Giocatori : 1
Genere : STRATEGIA/RPG

PRO...
- *Meccanica di gioco accattivante*
- *Mancanza di linearità e finali alternativi*

CONTRO...
- *Dettaglio grafico piuttosto scarno*
- *Le battaglie sono fin troppo frustranti*

LA PAGELLA...

Grafica : **70**
Sonoro : **75**
Giocabilità : **76**
Longevità : **78**
Originalità : **74**

75

Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

GRUPPO G.R.C. srl - Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adasilandia - Milano

ORA AD UN PREZZO SCIOCCANTE!!

L. 299.000

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

L. 299.000

PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO
ALLA PIRATERIA.
LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?

telefona 02-42.22.684!

SEGA L.299.000
SATURN EU + TOMB RAIDER
+ PAD + DEMO

SEGA L.319.000
SATURN EU + PAD +
WORLD W. SOCCER + DEMO

QUI PUOI USARE VISA CartaSì

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLES department Point®

BRESCIA
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

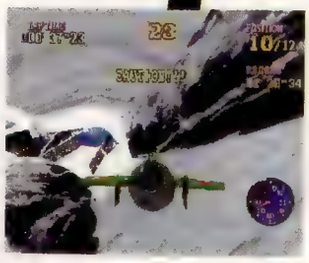
SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

ReciproHeat 5000



GLI AEREI CON GRANDE APERTURA ALARE SONO GENERALMENTE PIÙ VELOCI, MA ANCHE PIÙ DIFFICILI DA MANEGGIARE NEI PASSAGGI STRETTI.

In principio fu *Ridge Racer*, poi venne *WipEout* e i mezzi a nostra disposizione iniziarono a perdere contatto col suolo. Ora siamo arrivati a *ReciproHeat 5000* (che sarà ditribuito in Europa con il nome *Air Race*) e l'evoluzione di questo genere ci ha portato a guidare veri e propri aeroplani. Eccoci quindi a volteggiare in angusti canyon e valli lussureggianti con lo scopo principale di mettere il muso del nostro mezzo davanti a quello degli avversari.

La prima cosa che colpisce di questo gioco è la relativa scarsità di opzioni a nostra disposizione. Il menù principale offre solo la possibilità di cimentarsi in singoli gran premi contro altri undici avversari computerizzati, sfidare un amico in un duello testa a testa oppure tentare una sfrenata corsa contro il tempo nel *Time Attack*. Pochino, se consideriamo anche che nel modo a due giocatori si può affrontare solo il primo percorso. Per fortuna le noti dolenti di *ReciproHeat 5000* finiscono praticamente qui e il gioco dimostra tutte le qualità che avevamo evidenziato in una Preview tempo addietro.

Niente Cambi su Questo Volo?

Innanzitutto abbiamo un'ampia selezione di aeroplani fra cui potrete scegliere il nostro mezzo. La carrellata comprende aerei molto vari fra loro, che vanno dai biplani della I° Guerra Mondiale fino ai caccia che si sono affrontati nel Secondo Conflitto, arrivando infine a velivoli decisamente più recenti. I mezzi sono molto differenziati fra loro, sia sulla carta che al riscontro dei fatti. Oltre alle tre caratteristiche fondamentali di ogni aereo (velocità, accelerazione e maneggevolezza) anche la struttura del mezzo vi condizionerà. Infatti gli aerei più potenti sono quelli che generalmente hanno un'apertura alare maggiore e questo, oltre a influire sulla maneggevolezza, li rende più complicati da manovrare nei passaggi particolarmente stretti. A venirvi incontro ci pensa comunque un sistema di controllo per niente rivoluzionario ma che, nella sua semplicità, vi mette da subito nella condizione di padroneggiare al meglio il veicolo.
Interessante, ma virtualmente inutile, la possibilità di compiere acrobazie (in genere solo un avvitamento), utilizzabile solo per pavoneggiarsi sulla linea di traguardo, visto che se sfruttata in altri frangenti ci farà perdere per alcuni secondi il controllo del mezzo. Particolare menzione merita un'altra opzione esercitabile al momento della scelta del mezzo: potrete infatti scegliere fra cambio manuale o automatico.
Questa ovvia concessione ai classicismi dei *racing games* appare un tantino fuori luogo in un gioco di aerei, così come la possibilità di frenare, che poco tiene conto dell'inerzia del volo.

Prossimo Scalo: Polo Nord

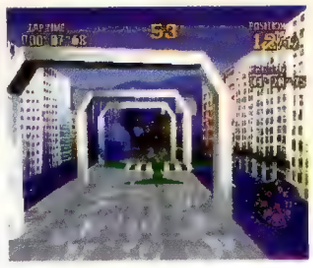
I percorsi a disposizione sono quattro, tutti con ambientazioni molto diverse fra loro. Si parte col più semplice, *Mountain*, e che ci porterà a sfrecciare fra gole strette e paesini di montagna. Si passa poi a *South City*, decisamente più spettacolare, che dà la possibilità di cimentarsi in tortuosi slalom fra i grattacieli di una metropoli. Terzo è *SnowLand* che, come dice il nome, è di ambientazione artica: come livello di difficoltà potrebbe essere definito come una versione più lunga e impegnativa del primo *stage*. Si termina poi con il *Canyon*, schema veramente ostico e che metterà a dura prova le

Titolo : ReciproHeat 5000
Casa : Xing Interactive
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1-2
Genere : Racing

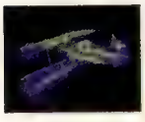
nostre capacità di guida e che richiede un'accurata conoscenza del percorso, soprattutto utilizzando aerei potenti e non troppo maneggevoli. Graficamente i livelli sono ben realizzati, anche se in tutto il gioco il *bad clipping* è decisamente eccessivo e talvolta irritante. Pure varietà e qualità delle *texture* sono ottime, così come gli effetti di trasparenza: sarebbe però stata cosa gradita l'inserimento di qualche elemento animato nei fondali, ridotti a un elefante e qualche pinguino qua e là. Ciò che invece colpisce e la pubblicità non troppo occulta di una nota birra americana in vari punti di ***ReciproHeat 5000***: sponsorizzazione o tributo dei programmatori alla loro marca preferita?
Nel complesso comunque il gioco è tecnicamente valido e, soprattutto inizialmente, bisogna ammettere che è molto divertente da giocare. Gli aerei sono ben realizzati sia graficamente che come comportamento nell'aria e consentono di variare di molto l'azione a seconda dello stile di guida che si intende seguire. La modalità a due giocatori (con *split screen*) è ovviamente la parte più divertente, anche perché non risente di problemi di rallentamento e il *bad clipping* npn sembra superare i livelli del gioco in singolo. I piccoli problemi e le carenze di ***ReciproHeat 5000*** vengono fuori solo alla lunga, limitando almeno parzialmente il divertimento. In ogni caso Xing Entertainement ha prodotto un titolo dalle grosse potenzialità, rimaste purtroppo parzialmente inespresse: speriamo possano emergere in un possibile *sequel*.

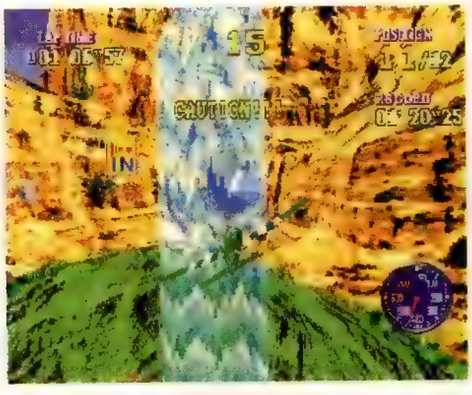
PUCK

SE IL BAD CLIPPING NON FOSSE COSÌ "PESANTE", RECIPROHEAT 5000 SAREBBE UN TITOLO DI TUTTO RISPETTO.



SI RINGRAZIA
ATLANTIDE
PER IL CD





Commento **L'idea di un gioco di corsa che vi metta alla guida di veri e propri aerei non è affatto male. Anche se l'ingabbiarli in percorsi molto angusti e che ricordano da vicino quelli di altri *racing games* potrebbe sembrare limitativo, la possibilità di cabrare e andare in picchiata aumenta decisamente l'attrattiva di un genere mai come oggi affollato. La realizzazione tecnica non è impeccabile e con un minimo di cura in più si sarebbero potuti eliminare i due difetti principale: *bad clipping* e una strana carenza di opzioni a nostra disposizione. *ReciproHeat 5000* resta comunque un titolo da tenere in considerazione.**

PRO...
- *Azione accattivante*
- *Numerosi aeroplani a disposizione*

CONTRO...
- *Bad clipping eccessivo*
- *Varietà di opzioni piuttosto limitata*

LA PAGELLA...

Grafica	**81**
Sonoro	**84**
Giocabilità	**90**
Longevità	**78**
Originalità	**87**

82

VUOI IL MEGLIO?
ECCOTI SERVITO.

NIGHTMARE GAMES & CONSOLE GAMES

VIA DEL CAN BIANCO N° 19
PISTOIA 51100
TEL/FAX 0573/28203

VIA EMPOLESE N° 36
MONSUMMANO T. 51015
TEL 0572/953618
FAX 0572/951864

L' UNIONE FA' LA FORZA ED ANCHE PREZZI
ECCEZZIONALI,PROVARE PER CREDERE.

SUPER NINTENDO
NINTENDO64
MEGA DRIVE

PlayStation

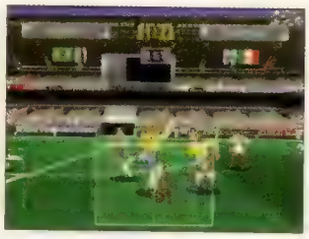
CONSOLE E VIDEOGIOCHI DELLE MIGLIORI MARCHE:
NIN.64 , PSX , S.SATURN , S.NINTENDO , MEGA DRIVE
GAME BOY ED ALTRI.

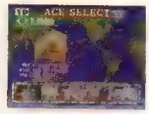
PER QUALSIASI INFORMAZIONE TELEFONARE.

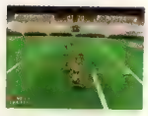
SEGA SATURN

IMPORTAZIONE DIRETTA DAL JAP E USA SETTIMANALE VENDITA PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA VENDITA RATEALE IN SEDE / SOLO GIOCHI ORIGINALI

Il radar occupa meta' dello schermo riducendo l'area di gioco alle dimensioni un francobollo.







Super Football Champ

Mindscape dev'essere proprio alla frutta. Peggio, al dessert. Non si spiegherebbe altrimenti la scelta di distribuire in Europa quel *Super Football Champ* di Taito che ha riscosso pochissimo successo perfino in Giappone. Non sono un profeta, ma è facile prevedere che le cose non andranno meglio nel Vecchio Continente...

Conversione diretta di un mediocre coin-op basato su tecnologia *Jamma*, *Super Football Champ* permette di vivere in forma simulata le emozioni dei Mondiali di calcio. La simulazione – estremamente *arcade* – offre quattro differenti competizioni: esibizione, campionato mondiale, campionato continentale e gara ai rigori. La modalità continentale corrisponde a una sorta di qualificazione della fase finale dei Mondiali. *Super Football Champ* include trenta differenti squadre nazionali: i giocatori, o meglio, i poligoni sformati e sgraziati che barcollano per il campo, hanno nomi fittizi per cui può capitare che il tridente brasilero sia composto da Romero-Santana-Giancarlo, che la super stella del calcio italiano sia l'inedito Piloni e così via. Se avete tempo da perdere, comunque, potete sempre rinominare i giocatori attraverso un'apposita opzione. Taito rilancia – probabilmente per disperazione – il vetusto sistema dei giocatori fuoriclasse ("Ace"), capaci di prestazioni di gran lunga superiori a quelle dei calciatori convenzionali. Gli "Ace" di venturiana memoria sono selezionabili prima di ogni match. Dopo esserci ripresi dalla povertà grafica del gioco, restiamo tramortiti dall'irritante lentezza dell'azione. I calciatori sono animati in modo davvero mediocre, sembrano degli zombies: la già citata presenza di Romero nelle file brasiliane, del resto, la dice lunga... Ancora più limitata è la giocabilità, oggettivamente primitiva per un prodotto a 32-bit. Caso più unico che raro, *Super Football Champ* offre una sola visuale: l'unico modo per variare inquadratura è inclinare il televisore oppure mettersi a testa in giù. I colpi sono limitati all'essenziale (passaggio lungo, tiro, spinta ai danni dell'avversario, cross) e non è nemmeno possibile scaricare una minella da centrocampo per sorprendere il portiere: il tiro viene abilitato solo quando entriamo nella tre quarti avversaria! Questa semplificazione a livello di comandi, oltre ad essere totalmente anacronistica, rende il gioco banale e ripetitivo all'inverosimile. Il commento parlato – in inglese, nella versione testata – è involontariamente esilarante. Le osservazioni dello speaker, ripetute ogni due per tre, sono il trionfo della banalità, ma quel che è peggio, il nome della squadra viene pronunciato solo dopo un breve stacco dal resto della frase e il tutto suona terribilmente "finto" (del tipo: "*Quasi rete della*... pausa di mezzo secondo ...*Germania*"). I cori dei tifosi, identici dall'inizio alla fine della partita, sembrano sirene dell'autombulanza. La varietà di tiri e passaggi è ridotta all'osso, mentre per i tiri piazzati abbiamo a disposizione quei ridicoli indicatori di potenza che andavano per la maggiore ai tempi dei sedici bit. Dal punto di vista tattico, *Super Football Champ* consente di variare l'atteggiamento della squadra in campo (normale, offensiva, difensiva, trappola del fuorigioco, pressing a zona) in qualsiasi momento della partita, attraverso il tasto **L1**. In realtà, le cose non cambiano assolutamente: gli undici continuano a correre a casaccio sullo schermo come se niente fosse. I fuorigioco vengono fischiati in modo casuale da un arbitro invisibile. La cosa divertente è che in caso di esplusione, i vostri giocatori inscenano delle veementi proteste rivolgendosi a un fantasma, visto che il giudiche di gara non compare mai sullo schermo. Assolutamente sconsigliata l'attivazione del radar sullo schermo, che finisce per ridurre l'area di gioco a un francobollo. Se le opzioni sono elementari (del resto, chi crede che cambiando qualche parametro le cose possano migliorare, è un illuso), l'interfaccia è a livello di asilo. Nella versione testata non era nemmeno possibile terminare anzitempo la partita premendo il tasto **Start** o **Select**: l'unica alternativa è spegnere PlayStation. Del resto, con giochi come *Super Football Champ*, non varrebbe nemmeno la pena di accenderla.

J.A.

Super Football Champ, All Star Soccer, 4-4-2... *Chissà quando vedremo un bel gioco di calcio su PlayStation...*

Commento **Era dai tempi di *World Cup Carnival* per Commodore 64 che non vedevo niente del genere. Siamo sinceri: la situazione calcistica PlayStation è drammatica. Se si eccettua *ISS Pro*, l'offerta esistente è assolutamente patetica. *Super Football Champ* è l'ennesima occasione fallita. Un gioco del genere sfigurerebbe su un Super NES, figuriamoci su Sony PlayStation. Non riesco a trovare nemmeno mezzo motivo valido per consigliarvelo. Tragicomico.**

Titolo : Super Football Champ
Casa : Mindscape
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sportivo

Pro...

- *E' un gioco di calcio...*
- *...ehm, che altro?*

Contro...

- *Grafica pessima*
- *Gameplay primitivo*

La Pagella...

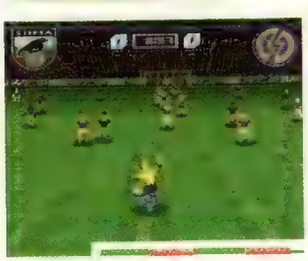
Grafica : **48**
Sonoro : **41**
Giocabilità : **62**
Longevità : **50**
Originalità : **43**

42

All Star Soccer

L'umorismo e la comicità sono elementi presenti nel mondo del calcio. Come hanno dimostrato le varie edizioni di *Mai Dire Goal*, lisci e papere sono parte integrante di questo sport, visto che anche i più forti e affermati campioni in alcune occasioni compiono errori incredibili e impensabili.

Premesso questo, è forse possibile rendere queste gag l'elemento fondamentale di un gioco per PlayStation? Devono aver evidentemente pensato di sì i programmatori di Eidos, come appare evidente dalla loro ultima produzione, *All Star Soccer*. L'umorismo dilaga sin dall'introduzione in cui Des Lyman si alza in ritardo e deve correre velocemente al campo di gioco per partecipare all'incontro più importante della giornata. Lo stesso Des viene poi utilizzato per spiegare le opzioni che precedono la partita; queste includono la lunghezza dell'incontro, la partecipazione a tornei o a amichevoli e una barra che permette di selezionare la quantità di violenza presente nel gioco. Il match vero e proprio ha un look particolarmente cartoonesco che rende *All Star Soccer* diverso da tutti gli altri titoli del genere disponibili su PlayStation. Alla Eidos hanno preferito inoltre utilizzare sprite invece di poligoni e questo ha contribuito a rendere il gioco un po' troppo datato graficamente. Sotto alcuni punti di vista questo gioco ricorda un vecchio titolo per Atari ST sponsorizzato da Peter Beardsley, con sprite di dimensioni modeste che si muovono malamente a causa della mancanza di *frame* di animazione. Questo difetto appare evidente, per esempio, quando si esegue un colpo di testa; mentre la palla si muove in aria, infatti, il giocatore si alza da terra per colpire senza nessuna animazione intermedia.



Titolo : All Star Soccer
Casa : Eidos
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-4
Genere : Sportivo

Divertente? No, comico

Ogni aspetto di *All Star Soccer* è ridotto ai minimi termini, anche il sistema di controllo. Due tasti vengono utilizzati per tirare, uno per passare, uno per entrare in scivolata, mentre i tasti posizionati nella parte superiore del pad servono per commettere i falli e le mosse speciali disponibili. Tutto molto semplice e, se non fosse per le numerose pecche nella struttura di gioco, i controlli sarebbero anche adeguati. I veri problemi di *All Star Soccer* sono la scarsa accuratezza nel sistema di passaggio e la possibilità di segnare sempre utilizzando costantemente la stessa azione. A questi difetti bisogna aggiungere la capacità dei giocatori computerizzati di eseguire tiri imprendibili che rendono vana qualsiasi tipo di difesa. La lista di "crimini" a carico di *ASS* è lunghissima (controlli scadenti, risposta imprecisa ai comandi, estrema monotonia...) tanto che è difficile trovare un singolo aspetto positivo nel nuovo titolo Eidos. L'elemento umoristico, che avrebbe dovuto costituire qualcosa di innovativo, fallisce miseramente, anzi si può tranquillamente affermare che innervosisca ancor di più il giocatore. In definitiva si può dire che *All Star Soccer* sia un titolo datato in ogni suo aspetto, frustrante e basato su premesse alquanto insolite. Il calcio e l'umorismo potrebbero anche funzionare insieme, ma come base è sempre necessaria una realizzazione tecnica perlomeno dignitosa e una struttura di gioco che ricordi questo sport.

END

TUTTE LE GIOCATE SONO STATE RACCHIUSE IN TRE TASTI; PECCATO SOLAMENTE CHE I PASSAGGI SIANO IMPRECISI E I TIRI POCO CURATI.

Commento **Il tentativo di inserire elementi umoristici in un gioco di calcio potrebbe anche essere interessante, ma in questo caso i programmatori della Eidos hanno sbagliato alla grande eccedendo nella quantità di gag e trovate assurde e dimenticandosi completamente della parte più importante: il match vero e proprio! Gli sprite infatti sono scarsamente animati e difficili da controllare, la velocità di gioco è ridotta e il numero di colpi presenti particolarmente limitato. Probabilmente alla Eidos hanno pensato di realizzare qualcosa di originale e particolare: purtroppo il risultato è completamente da dimenticare.**

Pro...
- *Effetti sonori discreti*
- *Dose massiccia di umorismo*

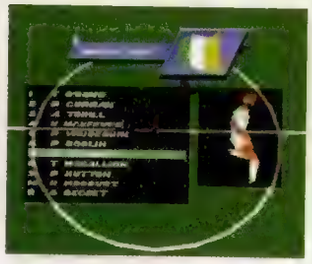
Contro...
- *Ingiocabile*
- *Tecnicamente pessimo*

La Pagella...

Grafica : **58**
Sonoro : **62**
Giocabilità : **33**
Longevità : **29**
Originalità : **35**

32

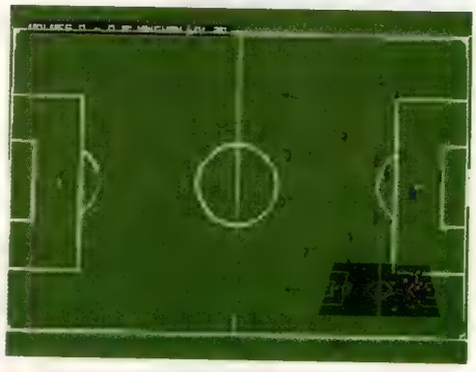
4-4-2



Abbiamo sempre saputo che il campo degli interessi di Virgin fosse particolarmente esteso: musica, film, una linea aerea e, dulcis in fundo, i videogiochi. Quello che invece scopriamo solo oggi è che alla Virgin sono anche dei fini cabarettisti. Infatti solo un senso dell'umorismo alquanto perverso può costituire giustificazione plausibile per la pubblicazione di 4-4-2, titolo che è fra i favoriti al non proprio ambitissimo titolo di "Videogioco più Brutto del 1997" e non solo per quanto riguarda PlayStation.
Appena accesa la console si ha l'illusione di trovarsi davanti al solito gioco di calcio che, pur coi suoi immancabili difetti, si lascerà giocare per un discreto lasso di tempo. Le opzioni a disposizione sono abbastanza canoniche e consentono di selezionare la propria formazione fra le numerose compagini presenti, che comprendono sia squadre nazionali che di club. Con il vostro team potrete quindi intraprendere diversi generi di competizione: dal campionato britannico (partendo dalla quarta divisione fino alla *premier league*) a vari tipi di coppa, da quelle più classica ad eliminazione diretta fino al Campionato del Mondo per nazionali. Fin qui *4-4-2* funziona: non abbiamo nulla di incredibilmente innovativo, ma neppure di eccessivamente mediocre. I dolori (e che dolori!) iniziano quando arriva il momento di scendere in campo. Una sola schermata vi basterà per farvi un'idea precisa sul livello qualitativo della grafica: i calciatori poligonali sono infatti ben poco definiti e animati in modo assolutamente ridicolo. La varietà delle mosse a disposizione è bassissima e lo dimostra il fatto che in teoria avrete bisogno di tre tasti, per passare, tirare e accelerare, ma in pratica ne userete solo due, visto che l'ultimo è praticamente inutile in quanto ininfluente. La giocabilità, se possibile, è anche peggio della realizzazione tecnica: costruire azioni manovrate è praticamente impossibile e gli schemi più usati si riveleranno l'azione solitaria o il buon vecchio "palla lunga e pedalare". A dare il definitivo colpo di grazia alla giocabilità ci pensano le *routine* che controllano i movimenti della palla: le parabole che questa disegna una volta alzata da terra non sono assolutamente realistiche e spesso non si riesce a distinguere a che altezza e in che direzione si stia muovendo la sfera. Anche se giocato in coppia *4-4-2* non migliora di molto, anzi... Menzione a parte meritano le inquadrature di gioco. Sono circa una decina e, accanto alle classiche visuali presenti in tutte le simulazioni del genere, ce n'è una particolarmente innovativa che dimostra tutti i problemi esistenziali che affliggono i programmatori: selezionandola vedremo il campo inquadrato con una visuale a volo d'uccello lontanissima, in modo che tutto il campo sia compreso nello schermo. In questo modo il gioco si riduce a un grandioso Subbuteo bidimensionale in cui faticherete a distinguere il giocatore sotto il vostro controllo e ancor di più la posizione della palla, ridotta a un piccolo pixel bianco quasi invisibile. Avete bisogno d'altri difetti o vi bastano questi? Non sono che i più evidenti... In ogni caso potreste sempre riciclare il CD come *frisbee* per il vostro cane, se non fosse che questo genere di attrezzi dev'essere di gomma per non rovinare la dentatura del miglior amico dell'uomo. Ecco perché si può affermare che non troverete neppure un cane a cui piaccia *4-4-2*...

PARAFRASANDO I PUBLIC ENEMY POTREMMO TRANQUILLAMENTE DIRE "4-2-2 IS A JOKE..."

NO, NON È UNA SCHERMATA PER LA SELEZIONE DELLE TATTICHE, MA UNA DELLE AVVENIRISTICHE VISUALI DISPONIBILI IN 4-4-2. PECCATO SIA UTILIZZABILE SOLO DA CHI HA UNA VISTA DA QUINDICI DECIMI...



PUCK

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

Commento **Pare incredibile che alla fine del '97 ci sia ancora qualcuno, soprattutto con un nome blasonato come quello di Virgin, che abbia il coraggio di mettere sul mercato simili prodotti. Ogni aspetto del gioco non solo è ben lontano dal poter essere giudicato buono, ma anche soltanto dall'essere definito mediocre. In redazione ci siamo fatti poco più di quattro risate provandolo, ma in realtà ci sarebbe da piangere...**

Titolo : **4-4-2**
Casa : **VIRGIN**
Versione : **EUROPEA**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **SPORTIVO**

PRO...
- *Vasta gamma di formazioni disponibili*
- *Nessuno vi costringe ad acquistarlo*

CONTRO...
- *Giocabilità inesistente*
- *Grafica ridicola*

LA PAGELLA...

Grafica : **39**
Sonoro : **42**
Giocabilità : **25**
Longevità : **20**
Originalità : **40**

39

HARD Boiled

Sovraccarico sensoriale

Lanciati come un proiettile in tunnel psichedelici a velocità supersonica.
5 ampi livelli con varie possibilità di percorso.
2 terribili boss che possono essere attaccati a 360°.
Una vastissima gamma di armi micidiali.
Sorprendente grafica 3D ed effetti speciali.

DARK HORSE COMICS

PlayStation™

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Manuale in italiano

by CTO

http://www.cto.it

Dark Horse Comics® e il logo Dark Horse sono marchi registrati della Dark Horse Comics®, Inc. Hard Boiled™ e © 1990, 1992, 1993 Frank Miller e Geof Darrow. Tutti i diritti riservati.
"PlayStation" sono marchi depositati della Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Cryo Interactive Entertainment. Tutti i diritti riservati. Pubblicato da Cryo. Sviluppato da Cryo.

NHL Breakaway '98

Per gli italiani amanti dell'hockey su ghiaccio, questo non è certamente un periodo felice. L'inizio della stagione NHL è ancora abbastanza lontano e il campionato tricolore, malgrado il notevole numero di squadre presenti, è tecnicamente uno dei più modesti in ambito europeo. A tutti gli appassionati non restano quindi che due alternative: lunghe ed estenuanti trasferte in Svizzera oppure continue sessioni davanti alla propria PlayStation e a uno dei titoli dedicati a questo sport.
Ultima novità in questo campo è *NHL Breakaway '98* dell'Acclaim, prodotto in cui viene curata con particolare attenzione anche la parte più manageriale di questo sport. Infatti, affrontando l'intera stagione è possibile compiere una lunga serie di operazioni inedite utilissime per aumentare la tecnica e la forza dei propri giocatori: all'inizio di ogni annata si ha disposizione un certo numero di punti (che aumentano a seconda delle prestazione della squadra sul ghiaccio) da spendersi ingaggiando allenatori (fino a quattro), utilissimi per incrementare le capacità della squadra in particolari fasi di gioco (power-play, pattinata, difesa e selezione di nuovi giocatori), migliorando le condizioni dello stadio oppure curando i giocatori che si sono infortunati in adeguate strutture mediche. Altro aspetto che ricopre particolare importanza è l'acquisto di nuovi talenti tramite il *draft* oppure lo scambio con formazioni avversarie: i rookie possono essere "parcheggiati" nelle leghe minori, per renderli più esperti e smaliziati oppure immersi subito nell'ambiente della NHL. Interessante anche la realizzazione del mercato che permette gli scambi dei giocatori visto che, finalmente, i manager delle formazioni computerizzate rifiutano alcune proposte reputate poco convenienti. A questo punto non resta che scendere in campo; come accade in ogni produzione del genere durante l'incontro è possibile mutare la visuale di gioco tra le numerose disponibili (dall'alto, di lato, ravvicinata...), ma bisogna sottolineare che solamente con un paio di inquadrature si riesce ad avere il controllo dei giocatori e a capire ciò che sta succedendo sul ghiaccio. Il sistema di controllo è abbastanza preciso e permette di eseguire una discreta varietà di giocate; premendo i tasti che si trovano nella parte superiore del pad vengono abilitate diverse azioni speciali quali il cambio di linea, la pattinata all'indietro e un metodo di passaggio che permette di associare a ogni tasto presente sul pad un compagno (come in *Total NBA '97*). In questo modo i passaggi sono sempre precisi, peccato solo che a causa dell'alta velocità non si riesca a utilizzare con continuità questa tecnica e si debba ricorrere spesso ai normali passaggi. Proprio la velocità è una delle principali caratteristiche di *NHL Breakaway '98*: I giocatori si muovono sul ghiaccio con estrema rapidità, tanto che molto spesso le azioni si riducono a semplici corse da una parte all'altra del campo, senza eseguire passaggi o azioni manovrate. Questo difetto viene leggermente compensato dalla possibilità di alzare o abbassare la velocità di gioco, ma in generale basta imparare a eseguire in maniera corretta alcune azioni (il famoso *one timer* che consiste nel premere il tasto di tiro prima che il disco sia arrivato e di concludere in porta al volo) per segnare con una certa continuità. Discreto il lavoro dei programmatori per quanto riguarda la realizzazione tecnica. I giocatori sono fedeli riproduzioni delle controparti reali (con tanto di numero e nome sulla maglietta) e le animazioni sono abbastanza accurate; la presenza di diverse angolazioni e dei replay aggiunge senza dubbio spettacolarità all'azione, peccato solamente per alcuni rallentamenti che affliggono il gioco in momenti particolarmente concitati. Positivo infine il giudizio sul sonoro che ripropone adeguatamente l'atmosfera che si vive in un palazzetto del ghiaccio con l'aggiunta dell'ormai immancabile commento parlato.

GUILLET PASSA A PELLEGRINO... ED È GOL! EHM, FORSE HO SBAGLIATO PARTITA...

GRAZIE AL SISTEMA DI PASSAGGI AVANZATO È POSSIBILE ASSOCIARE A OGNI GIOCATORE UN TASTO DEL PAD DELLA PLAYSTATION.

END

Commento **I programmatori di Acclaim hanno svolto un discreto lavoro cercando di inserire in *NHL Breakaway* alcune caratteristiche manageriali atte a rendere il gioco più interessante e completo. Peccato solo che la fase più importante del titolo, ovvero la partita, non sia immune da difetti. Il modo più semplice per segnare infatti è quello di lanciarsi in azioni solitarie concludendo con un tiro oppure con un passaggio per un *one-timer*, senza preoccuparsi troppo di eseguire manovre elaborate. La situazione migliora leggermente abbassando la velocità di gioco, ma questo problema rimane comunque sempre presente. Anche dal punto di vista tecnico sono visibili alcune pecche, principalmente sotto forma di alcuni inspiegabili rallentamenti. E poi che senso ha mettere a disposizione del giocatore diverse inquadrature se si riesce a capire cosa sta accadendo in campo solamente con un paio di esse?**

Titolo : NHL Breakaway '98
Casa : Acclaim
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-8
Genere : Sportivo

Pro...
- *Notevole velocità di gioco*
- *Discreta realizzazione tecnica*

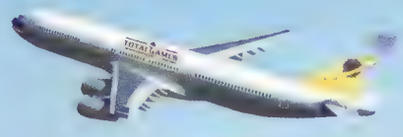
Contro...
- *Struttura di gioco non impeccabile*
- *Talvolta l'azione è fin troppo veloce*

La Pagella...

Grafica : **79**
Sonoro : **81**
Giocabilità : **73**
Longevità : **81**
Originalità : **70**

75

Se sei rimasto a secco...



DAL TUO DISTRIBUTORE DI FIDUCIA!

RISERVATO **AI RIVENDITORI**

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA

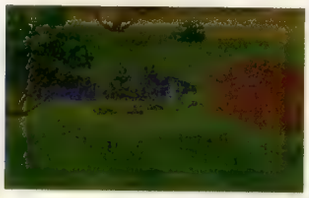
06/78349839-7822410

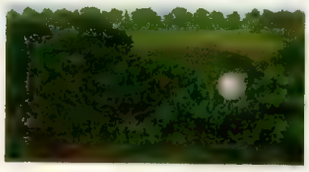
7858177

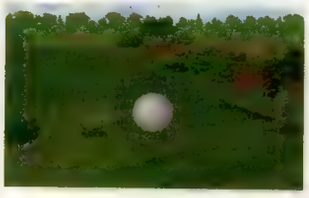
Contattateci per ricevere il nostro listino con anteprime, novità ed offerte strepitose!

PROPOSTE GRAFICHE • ROMA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI







MAIN COURSES

I sei percorsi sono un sapiente mix di tracciati realmente esistenti e di invenzioni da parte dei programmatori. Oxfordshire, sede del *B&H Open*, Carnousties, dove verrà giocato il *British Open* nel 1999 e Kiawah Island, campo in cui ogni anno viene giocato un torneo del circuito PGA, sono i tre percorsi "reali" inseriti nel gioco, mentre i rimanenti tre sono stati sviluppati direttamente alla Gremlin. Tra questi tracciati spicca senza dubbio il *Gremlin Interactive Variety* che comprende una serie di buche particolarmente difficili selezionate casualmente tra tutte quelle disponibili.

Actua Golf 2

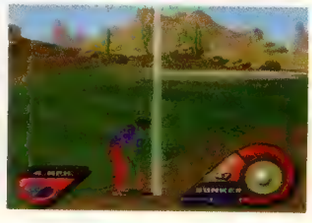
L'INQUADRATURA DURANTE IL GIOCO GARANTISCE UN LOOK "TELEVISIVO" OLTRE AD OFFRIRE UNA PERFETTA VISUALE DELLA TRAIETTORIA DELLA PALLINA.

Io sono Tiger Woods. Ok, forse non sono veramente Tiger Woods, ma sono migliore di lui. Infatti, ho appena vinto 15.000 dollari contro di lui in uno *Skin Match*.

Se pensate che sia completamente impazzito oppure che vi stia spudoratamente mentendo, non vi resta che provare a giocare ad *Actua Golf 2* su Playstation per battere, in maniera simulata, i più popolari golfisti americani e mondiali. Oltre all'aggiunta di Tiger Woods e a una serie di golfisti famosi, la Gremlin nel secondo episodio di questa popolare serie ha incrementato il numero di tracciati presenti arrivando ora a sei differenti percorsi, ha migliorato il movimento della pallina cercando di rendere i rimbalzi ancora più realistici, ha inserito la possibilità di utilizzare nuovi tipi di effetti e infine ha aggiunto un secondo commentatore nel tentativo di rendere il gioco più "televisivo" e spettacolare.

L'originale *Actua Golf* è ancora considerato il miglior gioco di golf disponibile per PlayStation anche perché, onestamente, la concorrenza è alquanto scarsa sia quantitativamente che qualitativamente; il vero problema di tutte le simulazioni golfistiche disponibili per la console Sony è che, escludendo la realizzazione tecnica e alcuni particolari nel settore delle opzioni, il metodo di controllo e la struttura di gioco sono quasi sempre identici e poco vari. *Actua Golf* riusciva ad emergere da questa mediocrità perché, anche in questo settore, era senza dubbio il più curato; seguendo le orme del proprio predecessore, il secondo episodio della serie riprende tutte queste caratteristiche, apportando un numero di modifiche alquanto limitato. Proprio per questo motivo però, giocando ad *Actua Golf 2* si ha una certa impressione di *deja-vu*. Ancora una volta l'azione si riduce alla semplice pressione del tasto X con il giusto tempismo; se consideriamo che il golf è uno sport molto complesso, in cui sono innumerevoli i fattori da prendere in considerazione prima di effettuare ogni singolo colpo (terreno su cui si trova la pallina, distanza dalla buca, condizioni climatiche...) e in cui è necessaria una precisione millimetrica, mi sembra che non si possano paragonare tutti questi aspetti alla semplice pressione di un tasto. E' vero che i colpi risultano imprecisi se non viene centrato correttamente l'impatto, ma ritengo che sia ugualmente possibile studiare un metodo di controllo più preciso e completo, che possa permettere al giocatore di avvicinarsi ancora di più al vero golf. Malgrado questo bisogna sottolineare come i programmatori abbiano svolto un lavoro più che pregevole dal punto di vista tecnico, specialmente per quanto riguarda la grafica: anche la struttura di gioco, seppur classica, garantisce sempre una buona dose di divertimento. *AG2* può quindi essere considerato il miglior titolo del genere disponibile per PlayStation, fatto comunque non particolarmente importante visto il livello, piuttosto modesto, della concorrenza.

END



Commento ***Actua Golf 2* è un gioco davvero *user friendly*: la varietà di inquadrature rende l'azione particolarmente televisiva mentre la grafica, realizzata con la tecnica del *motion capture*, aumenta il realismo. Il principale problema del titolo Gremlin però sta nel fatto che la maggior parte dei miglioramenti rispetto al suo illustre predecessore è puramente a livello cosmetico; è vero, il movimento della pallina è più curato, ma non sarebbe forse giunto il momento di apportare qualche modifica al sistema di controllo? L'ormai troppo familiare barra che segnala la potenza del colpo non riflette in maniera adeguata le vere capacità dei giocatori e, malgrado *Actua Golf 2* possa essere considerato il miglior titolo del genere disponibile su PlayStation, lascia comunque un po' d'amaro in bocca.**

Titolo : ACTUA GOLF 2
Casa : GREMLIN
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : SPORTIVO

PRO . . .

- *Buona realizzazione tecnica*
- *Sei differenti tracciati*

CONTRO . . .

- *Metodo di controllo troppo classico*
- *Troppo simile al suo predecessore*

LA PAGELLA . . .

Grafica : **85**
Sonoro : **73**
Giocabilità : **78**
Longevità : **80**
Originalità : **70**

78

SPORT DA VEDERE, DA GIOCARE, DA VIVERE

ESAGERA A SPORTCITY 97: tre giorni esagerati di grande sport ti aspettano alla Fiera di Milano dal 21 al 23 novembre. Incontra i campioni del tuo sport, vivi l'emozione di Contest internazionali con i migliori in line-skater; senti il brivido del primo Trofeo Indoor di snowboard Città di Milano, unisciti al ritmo della tribù del Fitness, scatenati con la musica dei tuoi D.J. preferiti, e soprattutto buttati nella mischia e prova in diretta tutti gli sport che vuoi!

FIERA DI MILANO 21 - 23 NOVEMBRE 1997

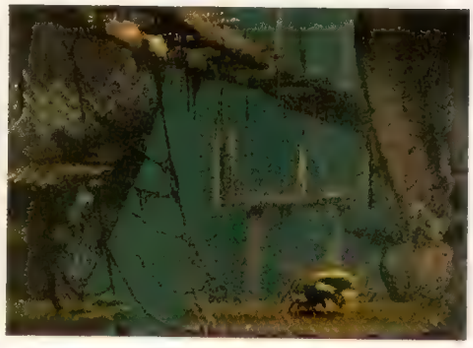
Segreteria Organizzativa: SECASO srl u.
Viale della Mercanzia, 119 - Blocco 2B - Galleria B
C.P. 112 - 40050 Funo Centergross - Bologna - Italy
Telefono 051/6646624 - Fax 051/6646424
Internet: http://www.datasport.it/SPORTCITY

FIERA MILANO

Oddworld
Abe's Oddysee

"ho sempre pensato che lavorare per la Rupture Farms fosse una buona occupazione. Ma mi sbagliavo...". Il povero Abe non sapeva ancora quali fossero gli ingredienti dei cibi che contribuiva ogni giorno a confezionare, finché una sera non gli capitò di assistere per caso a una seduta del consiglio di amministrazione della Rupture, per scoprire che il nuovo prodotto della fabbrica, destinato a risollevare le sorti economiche dell'azienda, era proprio la carne di Mudokon. Da qui ha inizio l'odissea di Abe, verde rappresentante della razza Mudokon sul pianeta Oddworld, dalla bocca cucita per evitare che parli con i compagni di lavoro nella tetra e insidiosa fabbrica. Abe, nella sua rivolta contro la Rupture Farms, si troverà di fronte al passato dei Mudokon, più glorioso di quanto la loro attuale condizione lasci supporre.

Titolo : ODDWORLD: ABE'S OD.
Casa : GT INTERACTIVE
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1-2
Genere : AVVENTURA DINAMICA



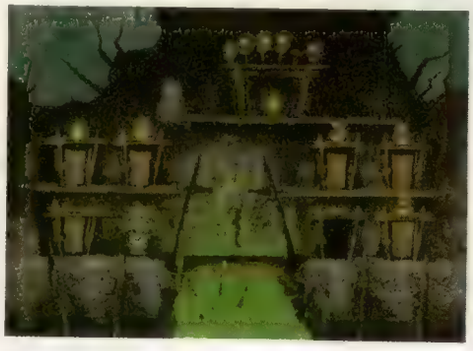
Abe's Oddysee è un'avventura dinamica bidimensionale che si ispira decisamente al vecchio ma indimenticabile *Flashback*, riprendendone interamente la meccanica di gioco e rinfrescando l'idea con molte eccellenti trovate. Lo sfondo non scrolla, ma la qualità delle schermate statiche non fa rimpiangere la scelta. Il nostro personaggio è dotato di un fortissimo carisma, che trova riscontro nella varietà delle azioni che puòcompiere: oltre alla camminata e alla corsa canoniche, Abe può appendersi alle piattaforme, discenderne, abbassarsi e rotolare, come avveniva in *Flashback*. Ma questo è solo l'inizio... Tanto per cominciare Abe può camminare in punta di piedi così da non svegliare eventuali nemici dormienti. Talvolta è necessario nascondersi nell'ombra e avanzare silenziosamente quando il nemico è voltato di spalle, in modo da non farsi vedere. Al di là delle capacità deambulatorie, Abe può azionare leve e ascensori, tirare sassi, attivare e disattivare mine, lanciare pezzi di carne per distrarre mostri di vario genere e addirittura cavalcare una sorta di cammello bipede.

QUALCUNO HA DETTO FLASHBACK?

IL LIVELLO DELLA GRAFICA DI ODDWORLD È SEMPLICEMENTE SENSAZIONALE, SIA PER QUANTO RIGUARDA I FONDALI CHE LE ANIMAZIONI DEI PERSONAGGI.

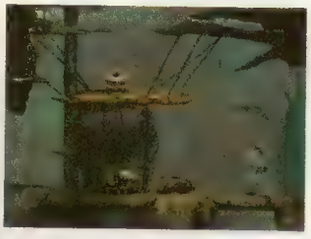
CANTA CHE TI PASSA

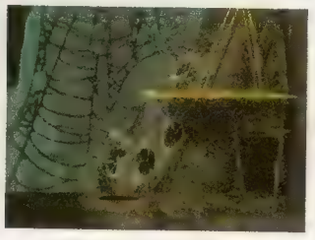
Le doti più particolari del nostro Mudokon risiedono comunque nelle corde vocali: Abe può infatti pronunciare una serie di parole che risultano utilissime in molte occasioni. Al suo attivo risultano le parole "Ciao", "Seguimi", "Aspetta" più una vasta serie di versi, tra cui una risata, uno sbotto d'ira, due fischi e un curioso peto. Questo armamentario di suoni consente a Abe di comunicare con i suoi simili, inducendoli a seguirlo verso la salvezza o ad attirare l'attenzione dei nemici per attirarli in qualche trappola. Talvolta è necessario ripetere la serie di fischi di un Mudokon sentinella per avere via libera. Se tutto ciò non bastasse Abe può anche cantare. Il canto riveste un ruolo di primaria importanza nel gioco, risultando utilissimo per svariati compiti: quando cantano i Mudokon cadono in uno strano stato ipnotico che permette loro di possedere la mente dei mostri e di interagire con alcuni elementi dell'ambiente. Questa straordinaria varietà di azioni è in grado di azzerare la noia rendendo ogni partita un'esperienza totalmente diversa dalla precedente.

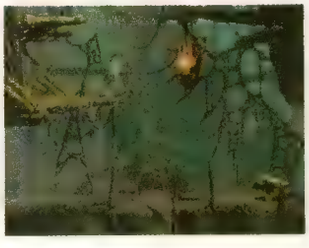


IT'S AN ODD WORLD

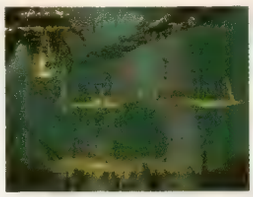
Il compito di Abe varia da sezione a sezione, in stretta correlazione con lo sviluppo della trama, e per portarlo a termine bisogna risolvere puzzle incentrati sull'uso corretto delle varie capacità di Abe. Talvolta è invece necessario essere svelti di mano o avere un buon controllo sul personaggio, e l'intercalarsi di situazioni più riflessive o più attive è molto piacevole. L'intensa compenetrazione della trama nel gioco è un punto forte di ***Abe's Oddysee***, in quanto fornisce una forte motivazione agli sforzi del giocatore, sempre più coinvolto nell'avventura e desideroso di vedere Abe sano e salvo: la lotta contro gli aguzzini dei

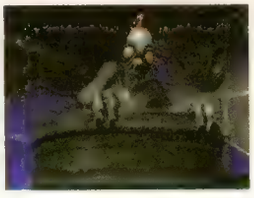






Mudokon e la ricerca della loro identità di popolo appassionano non poco. La grafica, come detto, è interamente bidimensionale, una scelta coraggiosa che ha dato risultati ottimi. La qualità di ogni singola schermata è eccezionale e l'animazione di tutti i personaggi del gioco non è da meno. La cura per i particolari è estrema e fin dal menù principale si può indovinare il livello complessivo della qualità grafica; sembra davvero che niente sia stato lasciato al caso. Le potenzialità dell'hardware di PlayStation non sono comunque state messe da parte: i giochi di luce non mancano, così come qualche frammento di roccia poligonale che schizza verso lo schermo dopo un'esplosione. Certe trovate grafiche hanno davvero il sapore di effetti speciali. Se tutto ciò non vi convincesse ancora, rimane la superba qualità delle sequenze FMV: il modello di Abe è tremendamente realistico, così come i suoi movimenti. E, ciliegina sulla torta, le sequenze CG sono sapientemente amalgamate con il gioco vero e proprio, al punto che non è raro che l'ultimo *frame* di un'animazione rimanga sullo schermo e su di esso compaia Abe pronto all'azione. Il risultato in termini di coinvolgimento è strabiliante. La versione disponibile nei negozi (e qui recensita) è interamente tradotta in un ottimo Italiano, al punto che anche la grafica è stata modificata per inserirvi i testi nella nostra lingua. Pure gli effetti sonori sono ottimi, soprattutto per quanto riguarda la caratterizzazione dei personaggi del gioco. Tralasciando Abe, che è munito delle già descritte capacità vocali, i mostri si producono in versi di tutti i generi e ciascuno produce rumori diversi nel camminare.





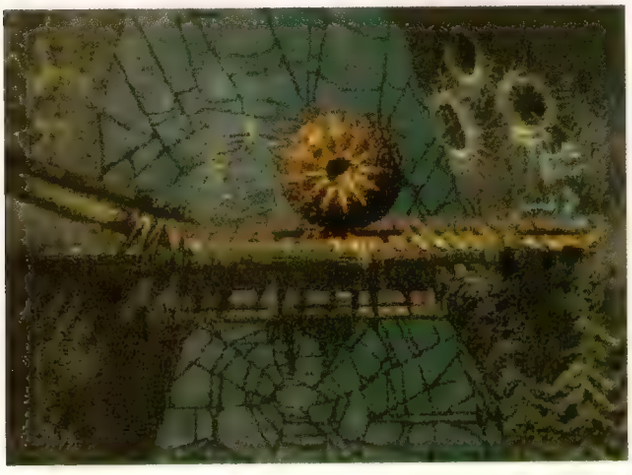
POVERO ABE: È DURA ESSERE UN MUDOKON AL GIORNO D'OGGI...

APPLAUSE!

In generale *Oddworld* è un piacere tanto da vedere quando da sentire. Per gestire tutto quest'armamentario di possibilità era necessario un sistema di controlli all'altezza e, anche in questo caso, il gioco non delude affatto: il feeling con il joypad è istantaneo, e dopo pochi momenti si padroneggiano tutte le mosse con facilità. Il movimento del personaggio è molto preciso, il che rende attività come saltare da fermi e in corsa piuttosto semplice. Divertente e preciso anche il lancio di sassi e carne, effettuabile addirittura in quattro modi diversi! Semplicità ed efficienza dei controlli si riflettono sulla giocabilità, che risulta notevolissima. Ci si diverte un mondo ad arrovellarsi su un puzzle o a correre inseguiti da nemici assetati del nostro sangue, magari per saltare su una piattaforma all'ultimo stante mentre loro rovinano su una mina. E' anche possibile giocare in due, ma il tutto si limita all'alternanza tra i due joypad nel controllo del personaggio ogni volta che si perde una vita. Altro punto forte è la mancanza assoluta di situazioni in cui, dopo due ore di gioco, si muore e bisogna rifare tutto da capo. In *Abe's Oddysee* si muore spessissimo, ma le vite sono infinite e si ricomincia sempre da un punto sufficientemente vicino per correre subito a riprovare o tentare una nuova strategia.

SHUB

LA TRADUZIONE IN ITALIANO DEI MESSAGGI PRESENTI NEL GIOCO FARÀ SICURAMENTE PIACERE AGLI AVVENTURIERI NON "ALLENATI" ALL'UTILIZZO DELLA LINGUA INGLESE.



Commento **Ci troviamo sicuramente di fronte a un gran gioco, praticamente scevro di difetti. *Oddworld* è bello da vedere, anzi bellissimo, e incredibile da sentire. La trama è intrigante e coinvolgente, il personaggio principale indovinato e la realizzazione tecnica ineccepibile, così come la cura per i particolari. E soprattutto è veramente divertente: la formula dell'avventura dinamica, che fin dalle prime apparizioni ha riscosso un grande successo, è qui interpretata al meglio. E *Abe's Oddysee* fa decisamente la parte da leone nel ricordare che il bidimensionale può ancora molto, soprattutto quando si parla di un livello di perfezione grafica del genere. In definitiva consigliatissimo a tutti: un acquisto che decisamente non rimpiangerete.**

PRO...

- *Grafica eccezionale*
- *Divertente e coinvolgente*

CONTRO...

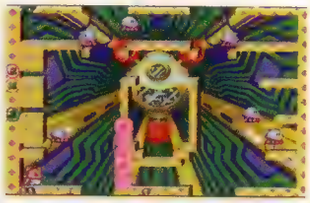
- *Nulla di particolarmente rilevante da segnalare in negativo*

LA PAGELLA...

Grafica	**94**
Sonoro	**94**
Giocabilità	**93**
Longevità	**90**
Originalità	**85**

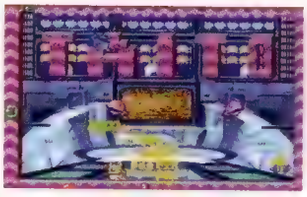
93

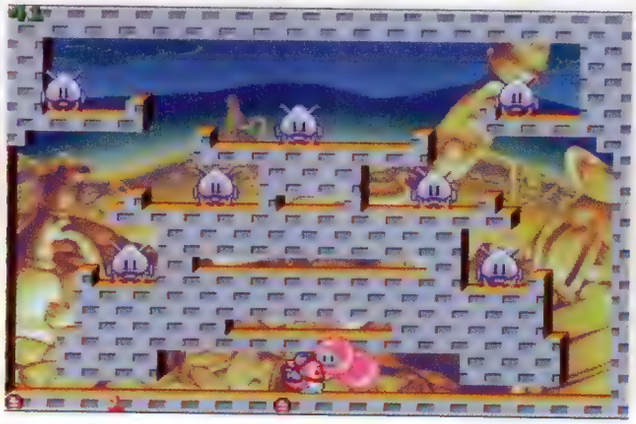
Bubble Bobble 2

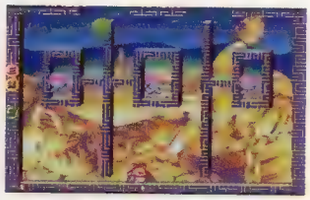


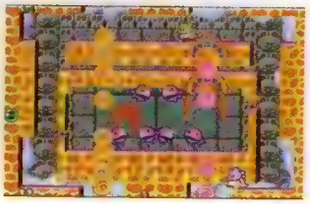
Il barone Von Blubba imbollato? Incredibile, quasi quasi mi avvicino. Sono proprio curioso di sentire il rumore che fa quando esplode!

L'ambientazione di *Bubble Bobble 2* ricalca in maniera assai fedele quella della cameretta di un piccolo bebè, dove tutto ha tenui colori pastello e le forme rotondine-carine sono all'ordine del giorno. I fondali neri del primo episodio sono infatti spariti in questo sequel e gli sprite che caratterizzavano il gioco nella sua precedente incarnazione sono stati rimpiazzati da una serie di personaggi in perfetto stile *Mio MiniPony*. Così, dopo la compilation targata Acclaim, tocca alla Virgin portare per l'ennesima volta alla ribalta il classico di casa Taito.
Bub e Bob sono due dei personaggi più conosciuti dell'intero globo terrestre e, a differenza di altre figure mitiche quali Sonic the Hedgehog, sono sempre state accompagnate da prodotti di discreto successo. Il primo titolo della trilogia che ha fatto assurgere al ruolo di superstar i due baldi ometti, il mitico ***Bubble Bobble***, era infatti un *platform* immediatamente giocabile, semplice e lineare, mentre il secondo episodio, ***Rainbow Island***, si è rivelato un vero *hit* grazie alla sua particolare struttura e a un livello di difficoltà ottimamente calibrato. Anche il gioco più debole dell'intero pacchetto, ***Parasol Stars***, vantava una giocabilità e una varietà di situazioni sopra la media. Non c'è quindi da stupirsi se, in un momento in cui il *retrogaming* impazza alla stragrande, sia arrivato il momento di quest'ennesima conversione...



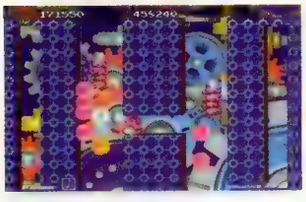


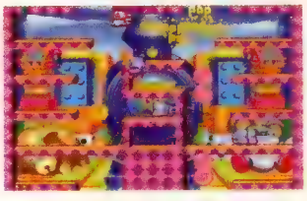


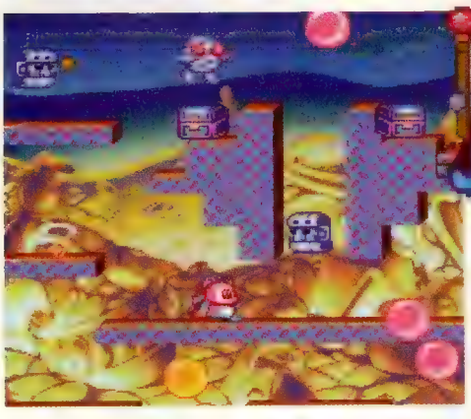


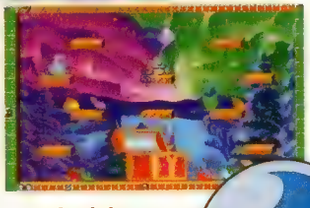
Family Ties
Bubble Bobble 2 si snoda attraverso una serie di 120 schemi a scomparsa che, per struttura e meccanica di gioco, ricalcano in maniera fin troppo fedele quelli presenti nell'episodio originale. Bub e Bob, le star della serie, sono stati raggiunti e affiancati in

Titolo : **Bubble Bobble 2**
Casa : **Virgin**
Versione : **Europea**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **Platform**







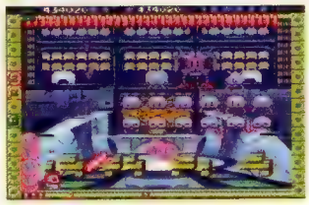


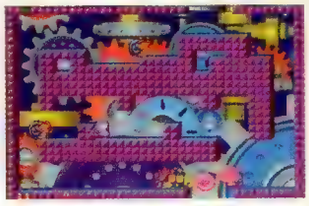
I LIVELLI CHE COMPONGONO BUBBLE BOBBLE 2 SONO INDUBBIAMENTE INTRICATI, PER NON PARLARE DELLE PIATTAFORME SULLE QUALI GIACCIONO I NEMICI: ALCUNE DI QUESTE VI SEMBRERANNO APPARENTEMENTE IRRAGGIUNGIBILI.

questo *sequel* da due nuovi personaggi: Kululun e Cororon, due simpatiche gemelline. Ovviamente, oltre che per raggiungere la tanto agognata parità dei sessi, la trovata è servita ai programmatori come scusa per dotare i quattro personaggi di una serie di abilità differenti: Bub (ribattezzato Bubblum... che schifo!) è così diventato il classico personaggio tuttofare, un pischello mediocre che non eccelle in nessuna specialità. Bob ha acquisito la capacità di lanciare letali bolle esplosive (anche se questo è andato a discapito della sua velocità e agilità), mentre Kululun e Cororon sono specializzate rispettivamente nella corsa e nei salti. Queste abilità, oltre a costituire il vero elemento di stacco e la principale innovazione rispetto all'episodio originale, avrebbero dovuto portare ad un'evoluzione della meccanica di gioco, ma una volta scesi in campo ci si accorge con sommo rammarico che gli effetti sulla struttura sono pressoché nulli, rendendo di fatto inutile l'introduzione dei nuovi *character*: inoltre, così come i due personaggi originali, le due Miss risentono di un fastidioso ritardo nella risposta ai comandi.

Minestra Riscaldata?

Anche in questo *sequel* i vari livelli di gioco vengono affrontati come se fossero aree separate l'una dall'altra. Al loro interno sono collocate una serie di piattaforme che, nonostante la totale mancanza di sedie, sdraio e tavolini, costituiscono veri e propri punti di ritrovo per la solita massa di creature pestifere. La trama di *Bubble Bobble 2* vede la cricca di Bub & Co. impegnata nel tentativo di recuperare la propria forma umana dopo il sortilegio del solito cattivone di turno. Così lo scopo del gioco si riduce a una sorta di corsa attraverso i 100 e passa livelli al termine dei quali i nostri eroi si troveranno faccia a faccia con il cattivone finale. La corsa verso il malefico esseraccio si presenta tuttavia irta di ostacoli e creature da eliminare: per far ciò potremo avvalerci della grande abilità di sparabolle dei nostri piccoli dinosauri con cui catturare i vari mostri per poi detonarli con un semplice contatto. *BB2* presenta anche elementi che segnano un passo avanti rispetto ai titoli della trilogia, grazie all'idea dei programmatori di prendere e mixare in questo *sequel* diversi elementi dei precedenti episodi. Ora infatti oltre alle bolle standard, il gioco vede la presenza di alcune sfere magiche in perfetto stile ***Rainbow Island*** alle quali si vanno ad affiancare una serie di nuove armi che per foggia ed effetti ricordano alcuni dei mitici ombrellini visionati in ***Parasol Stars***.





Parliamoci Chiaro

Sviluppare e adattare agli standard dei nostri giorni la struttura di un gioco semplice come ***Bubble Bobble*** è un'impresa sicuramente non semplice e, ahimé, questo *sequel* può definirsi come un esperimento riuscito solo parzialmente. Il mix di elementi platform e di azione risulta ben bilanciato: i problemi del titolo derivano purtroppo dalla nuova veste grafica che caratterizza i vari livelli. Ogni *stage* si snoda attraverso una serie di sette o otto schemi al termine dei quali ci troveremo a battagliare contro il solito boss: passato questo potremo dirigerci verso una serie di nuovi *stage*. Le ambientazioni presenti nel gioco sono costituite da paesaggi esotici, programmi TV, vecchi giochi Taito e così via, e lo stesso vale per i vari esseracci, tutti in tema con i vari *background*. Nonostante la buona resa e i notevoli passi avanti fatti registrare rispetto alla veste grafica dell'originale, le tinte pastello utilizzate sia nei fondali che negli *sprite* rendono in alcuni frangenti l'azione di gioco particolarmente confusa e caotica, non consentendo al povero giocatore di tenere sotto controllo tutto quello che accade intorno a lui. Ciò rende determinati passaggi particolarmente impegnativi, per non dire addirittura frustranti vista la maniacale attenzione con cui si devono seguire gli spostamenti dei vari *sprite* sullo schermo. La minima distrazione viene rapidamente punita e il colpo d'occhio e l'estrema semplicità che caratterizzavano il ***Bubble Bobble*** originale sono alquanto compromessi. A tutto ciò va poi ad aggiungersi un sistema di controllo non impeccabile che risente di un certo ritardo tra il comando del pad e la sua effettiva esecuzione sullo schermo: nulla di grave, intendiamoci, ma questo difetto in combinazione con la natura fumosa di diversi schemi rende il gioco non così immediato a godibile come avrebbe dovuto/potuto essere.

SHOGUN

Commento **Com'era facilmente prevedibile *Bubble Bobble 2* segue passo passo la struttura del suo predecessore. Ci sono più livelli, nuovi boss, una grafica migliore, nuovi personaggi e un sacco di "citazioni" dagli episodi della trilogia. E' quindi indubbio che i programmatori abbiamo svolto un buon lavoro: purtroppo, in un certo senso, il gioco ha sofferto a causa di questi nuovi inserimenti. I livelli e le nuove armi sono effettivamente spassosi, ma la veste grafica è tremendamente caotica e confusionaria e anche il sistema di controllo mostra qualche lacuna non proprio trascurabile. Dovendo dare un giudizio direi che questo sequel è un titolo discreto, lontano però anni luce da quel capolavoro che è stato l'originale *Bubble Bobble*. Non ci troviamo quindi di fronte a un prodotto particolarmente innovativo: *BB2* è semplicemente un discreto platform che, pur non convertendo nessuno alla causa dei due fantomatici dinosauri, sarà visto come una vera e propria manna dal cielo dagli amanti di questa incredibile serie.**

Pro...

- Sprite carini e buoni fondali
- 120 schemi

Contro...

- Sistema di controllo non impeccabile
- Azione caotica in alcuni frangenti

La Pagella...

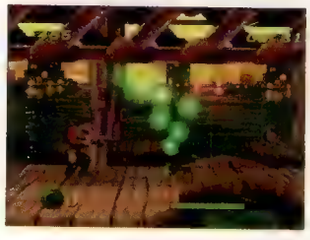
Grafica	**76**
Sonoro	**67**
Giocabilità	**75**
Longevità	**74**
Originalità	**60**

75

Agent Armstrong

L'anno è il 1930 e il mondo è minacciato da una misteriosa organizzazione nota come il Sindacato. Lo scopo di questa congrega di cervelli è ovvio: dominare l'intero globo, un'impresa tutto sommato semplice se non fosse per l'asfissiante presenza del solito eroe di turno. In questo caso il pischello risponde al nome di Armstrong, un agente segreto al servizio di sua maestà britannica che, tra una suonata di tromba e una passeggiatina sulla luna, si troverà impegnato nella consueta sarabanda virtuale.

Una precisazione: non aspettatevi nulla di particolarmente complesso o profondo, *Agent Armstrong* infatti è il classico titolo d'azione nel quale il giocatore deve limitarsi a sparare freneticamente contro qualsiasi cosa faccia la propria comparsa sullo schermo, evitando nemici, raccogliendo armi e completando semplici obiettivi che garantiranno il passaggio allo schema successivo.



Titolo : AGENT ARMSTRONG
Casa : VIRGIN
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : AZIONE

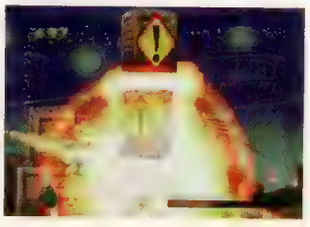
Mi sono rotto un unghia

Dopo aver trascorso le prime partite a prendere la mano con lo stravagante sistema di controllo, *Agent Armstrong* si rivela un prodotto discretamente interessante che ha il suo punto di forza nella particolare resa dei personaggi sullo schermo. I vari *sprite* risultano infatti ben definiti e animati, e lo stesso Armstrong si muove fluidamente facendo sfoggio di un discreto numero di *frame* che conferiscono al titolo un feeling quasi cinematografico. Un discorso analogo può essere fatto per i vari avversari e il tutto è poi condito con la solita risma di effetti speciali ed esplosioni che, spesso e volentieri, arrivano a coprire più di metà dello schermo. I vari oggetti 3D presenti all'interno degli schemi sono sufficientemente solidi mentre una nota dolente arriva dai fondali, caratterizzati da paesaggi piuttosto piatti, monotoni e ripetitivi. Le cascate, tanto per intenderci, sono costituite da un mero ammasso di blocchi statici mentre le animazioni a livello di *background* sono pressoché assenti. Oltre a ciò è anche possibile incappare in diversi problemi di collisione il che rende alcuni passaggi, già di per sé impegnativi, alquanto frustranti.

Un finale coi botti

In genere modeste lacune grafiche come quelle presenti in ***Agent Armstrong*** non pesano più di tanto sul giudizio complessivo di un titolo; tuttavia, nonostante le buone premesse, il game targato Virgin risulta compromesso da un'altra serie di inconvenienti che minano la giocabilità del prodotto. Infatti, nonostante sia possibile far fuoco in qualsiasi direzione, incluso in alto e in basso, il gioco impedisce al nostro personaggio di correre e sparare contemporaneamente. Questo fa sì che l'azione risulti relativamente statica e non fluida, con i vari spostamenti limitati a zone relativamente sicure dalle quali poter bersagliare i vari avversari. Il fatto che l'evitare i proiettili e il far fuoco siano due cose separate va inoltre a incidere sul livello di difficoltà, particolarmente alto persino negli schemi iniziali. Un'altra carenza piuttosto grave deriva dalla totale assenza di ombra del nostro sprite: questo rende difficile valutare con precisione la posizione del nostro agente rispetto agli altri oggetti presenti sullo schermo dando, di fatto, al giocatore l'impressione di fluttuare a un metro da terra: saltare da una piattaforma all'altra o attraversare un semplice ponte di corde diventano imprese tutt'altro che semplici. Fortunatamente *Agent Armstrong* presenta anche buone qualità: i livelli sono sufficientemente numerosi il che rende, almeno in teoria, il prodotto discretamente longevo. I vari obiettivi sono tutto sommato godibili e intrippanti e focalizzano l'attenzione del giocatore ora sulla ricerca ora sulla distruzione. Peccato che, tirando le somme, il tutto risulti appena sufficiente: l'idea e l'impianto di base non sono male, ma la realizzazione tecnica e la struttura necessitavano di modifiche sostanziali.

SHOGUN



AGENT ARMSTRONG, *OVVERO LA STORIA DI UN POVERO SFIGATO COSTRETTO A COMBATTERE CONTRO TONNELLATE DI MOSTRI PER SALVARE UN MONDO IN CUI NESSUNO LO AMA. DONNE? MA NON SCHERZIAMO!*

Commento **L'azione lineare, la mancanza di puzzle particolarmente complessi e una grafica relativamente spartana fanno di *Agent Armstrong* un titolo adatto ai giocatori più giovani in cerca di qualcosa di "leggero" con cui sollazzarsi. Sono totalmente assenti infatti elementi in grado di catturare e tenere desto l'interesse di un possibile utente per un discreto lasso di tempo. *Agent Armstrong* manca di mordente, di quegli stimoli che spingono a proseguire nelle partite andando al di là dei problemi e limiti tecnici che, ahimè, in quest'ultimo titolo targato Virgin appaiono chiari e lampanti.**

Pro...

- *Buon numero di livelli*
- *Sprite di discreta fattura*

Contro...

- *Sistema di controllo insoddisfacente*
- *Problemi a livello grafico*

La Pagella...

Grafica : **74**
Sonoro : **79**
Giocabilità : **66**
Longevità : **70**
Originalità : **50**

69

Un super abbonamento con un super sconto del 20%

e il super vantaggio di non perdere neanche un numero di Super Console 100% Playstation

Sì, desidero abbonarmi a SUPER CONSOLE 100% PLAYSTATION per un anno (11 numeri) a lire 52.000 anziché lire 66.000

Nome _____ Cognome _____ Via e numero _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____ Tel. (_____) _____

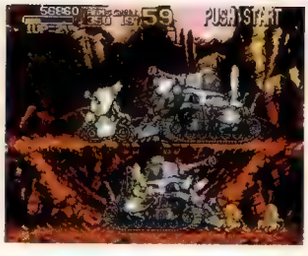
Modalità di pagamento Pagherò l'importo di Lire 52.000 ☐ Con bollettino postale che mi invierete

☐ Con carta di credito: ◯ American Express ◯ Visa ◯ Carta Sì numero _____

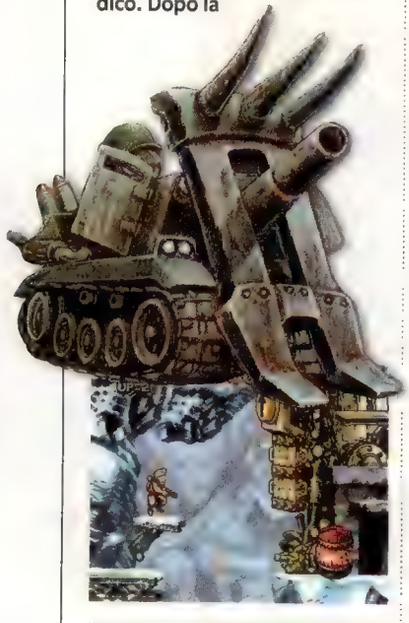
titolare della carta di c. _____ scadenza della carta di c. _____ firma _____

Spedire in busta chiusa a: SODIP S.p.A. - Servizio Abbonamenti - Casella Postale 7 - 20092 Cinisello B. (MI)
o inviare tramite FAX al numero 02/66030267

Metal Slug



In un mondo affolato di picchiaduro come quello Neo Geo, *Metal Slug* si è distinto lo scorso anno per la sua originalità e la spiccata frenesia, conquistandosi la simpatia dell'intero mondo videoludico. Dopo la **brillante conversione per Saturn è ora disponibile l'attesa versione PlayStation, prodotta dalla SNK attualmente solo per il mercato giapponese. Una conversione sicuramente difficile a causa dell'elevata quantità di memoria richiesta dal ingente dettaglio grafico che caratterizza il gioco.**

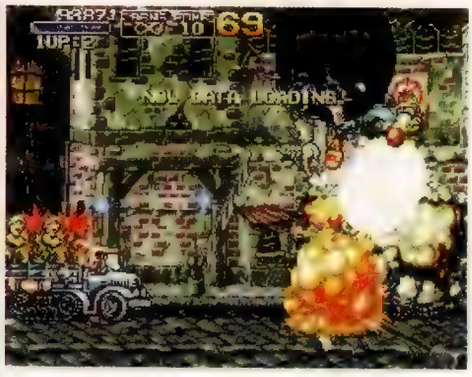


Per questo motivo si è cercato di differenziare questa versione dalle precedenti, aggiungendo nuovi elementi in grado di sopperire alle limitazioni grafiche dovute alla ridotta memoria della console Sony. Le prime differenze rispetto alla versione Neo Geo CD sono riscontrabili sin dalla schermata principale, da cui è possibile accedere direttamente all'*Art Gallery*. Questa modalità vi consente di accedere a una vasta collezione di illustrazioni e disegni preparatori ispirati al mondo di ***Metal Slug***. Osservando queste immagini è possibile rendersi conto del livello di dettaglio quasi maniacale raggiunto per la caratterizzazione di personaggi e meccanismi. In aggiunta ai disegni già visti nelle versioni precedenti, vi sono anche numerose illustrazioni a colori dalla sorprendente qualità grafica e dagli spassosissimi soggetti. L'unico neo di questa galleria multimediale è rappresentato dai lunghi caricamenti, soprattutto per le immagini a colori in alta risoluzione.

Titolo : **METAL SLUG**
Casa : **SNK**
Versione : **GIAPPONESE**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **SPARATUTTO**

How to Play

Come in tutti i giochi targati SNK è presente un'opzione che ci consente di capire rapidamente la meccanica di gioco. In sostanza ci troviamo di fronte ad uno sparatutto a scrolling orizzontale sullo stile dello storico *Contra* di Konami. Controllando un soldato di nome Marco Rossi (accompagnato da Tarma Roving nel *2P Mode*) bisogna raggiungere il luogo dove si è rifugiato il generale Morden attraversando sei lunghi livelli di gioco. I movimenti vengono effettuati tramite la croce direzionale che ci consente di puntare le nostre armi nelle quattro direzioni principali. Il salto avviene mediante la pressione di un tasto. Manca la possibilità di sparare in obliquo, limitazione che costringe il giocatore ad azioni acrobatiche per poter colpire bersagli in volo. Le armi principali del nostro eroe sono una pistola automatica a colpi infiniti e alcune granate; all'equipaggiamento standard si uniranno presto altri numerosi mezzi d'offesa con colpi limitati, tra cui mitragliatrici, fucili a pompa, lanciafiamme e lanciamissili. Questi ed altri bonus vi verranno consegnati dai prigionieri di guerra che potrete liberare lungo il cammino. L'arma definitiva consiste però nel *SV-001 Metal Slug*, un piccolo ma letale carro armato monoposto in grado di saltare e armato con due mitragliatrici *gatling* e un possente cannone. Entrati a bordo di questo mezzo potrete facilmente schiacciare la fanteria avversaria e combattere ad armi pari i numerosi e bizzarri veicoli di cui sono dotati i vostri avversari. Infine, se il carro venisse danneggiato seriamente, potrete balzare all'esterno scagliando il mezzo contro i nemici in un disperato attacco suicida.

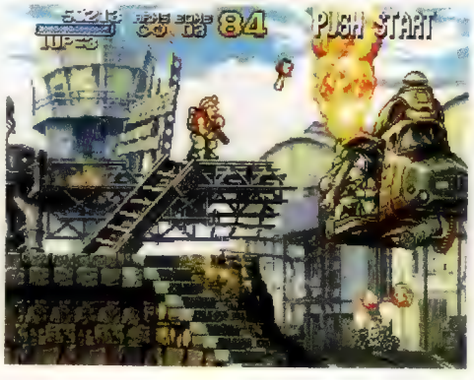


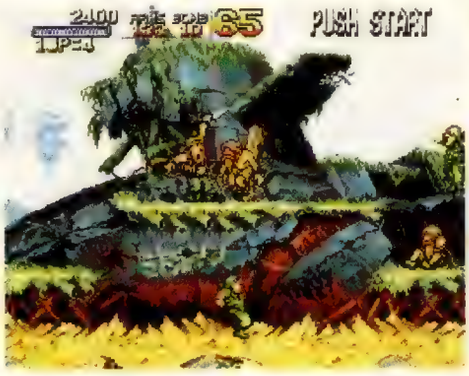
I CARICAMENTI BLOCCANO SOVENTE L'AZIONE DI GIOCO.

LO STILE DI DISEGNO DEI MEZZI RICORDA QUELLO DI AKIRA TORIYAMA.

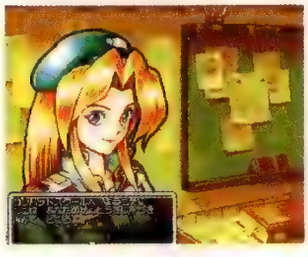
Il tipo di gioco

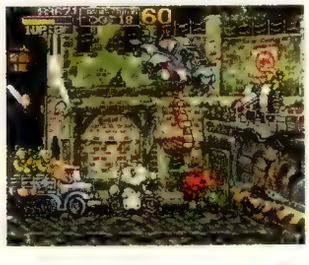
Passiamo ora alla modalità di gioco principale ovvero l'*Arcade Mission*. Questa si compone di sei missioni ambientate in altrettanti campi di battaglia sparsi per il mondo. Ogni livello è caratterizzato da un'azione frenetica e distruttiva. Molti elementi del fondale sono intaccabili dal fuoco delle vostre armi: ne risultano colossali esplosioni che spesso coinvolgono i nemici presenti dilaniandoli. A coinvolgere ancor più il gioca-





tore sono le numerose gag presenti nel gioco supportate dall'incredibile varietà delle animazioni dei nemici. Può capitare infatti che questi si spaventino al vostro arrivo nascondendosi nel più vicino riparo (leggi: un cesso) oppure che cerchino di salvare la propria imbarcazione distrutta pompando disperatamente l'acqua fuori bordo. La qualità di queste animazioni, estremamente fluida nelle versioni Neo Geo e Saturn, è stata però parecchio sacrificata a causa della ridotta memoria video di PlayStation. Un minor numero di fotogrammi e minore dettaglio non sembrano però intaccare la giocabilità di ***Metal Slug***. A minarla fortemente ci pensano invece le pause ad azione in corso a cui ci obbliga il gioco per caricare il prossimo segmento del livello: sebbene non sia frequente, questo inconveniente tende a infastidire parecchio il giocatore. Un altro difetto riscontrato in questa conversione è una certa imprecisione nei controlli che a volte non rispondono come dovrebbero. Capita infatti che i personaggi si voltino troppo lentamente con i risultati che potrete facilmente immaginare...





Tutti a Scuola

Metal Slug è un titolo concepito principalmente per essere distribuito nelle sale giochi. Uno degli obiettivi primari degli sviluppatori quindi era quello di portare il giocatore a spendere più soldi possibili. La distribuzione della difficoltà lo porta quindi ad essere terribilmente difficile se ci si ostina a non utilizzare i *continue*, ma estremamente facile se al contrario si riprende la partita nel punto in cui si è stati uccisi. Per di più, come in ogni gioco Neo Geo, viene salvato automaticamente il livello a cui si è arrivati dandoci la possibilità di riprendere il gioco anche in posizioni avanzate. Con queste facilitazioni è possibile terminare il gioco alla prima partita in poco più di dieci minuti! Per questo motivo nella versione casalinga sono state aggiunte alcune nuove modalità di gioco pensate per incrementare l'interesse nel titolo. Dopo aver terminato il gioco potrete infatti accedere alla *Combat School* che vi consentirà di affrontare i livelli dell'*Arcade Mode* attraverso le modalità *Pin Point* e *Survivor*. La prima è una lotta contro il tempo nella quale dovrete terminare un livello da voi selezionato nel minor tempo possibile con due sole vite e munizioni illimitate. Nella seconda dovrete affrontare l'intero gioco con un solo personaggio dotato però di munizioni infinite e di tutte le armi. La versione PlayStation gode inoltre di una serie di sottogiochi aventi come protagonisti i prigionieri di guerra: a questi si accede tramite l'opzione *Another Story* che compare una volta terminato il gioco. Il genere di questi minigame, affrontabili da un solo giocatore, varia dal *platform* al gioco delle tre carte.

Neo Saturn

Replicare su PlayStation i virtuosismi grafici della console SNK è un'operazione sicuramente complessa che comporta sacrifici in grado di danneggiare seriamente la giocabilità della conversione. Fortunatamente, i tagli e le frequenti fasi di caricamento che gli sviluppatori sono stati costretti a inserire in questa versione di ***Metal Slug*** non snaturano completamente la meccanica di gioco. Sono infatti rimaste immutate l'azione frenetica e coinvolgente e l'irresistibile umorismo che hanno fatto di questo sparatutto un vero e proprio classico. Rimane inoltre intatta la qualità delle musiche, sfortunatamente non su traccia, che godono anche dell'inedita versione cantata della musica che accompagna una delle *ending* del gioco. Tutto sommato questa conversione di ***Metal Slug*** può essere ancora apprezzata da chi amava il coin-op o da chi semplicemente adora gli sparatutto iperdistruttivi di cui questo gioco è uno dei massimi esponenti. Per quanto riguarda la versione occidentale al momento non si hanno informazioni precise a riguardo. Visti i ritardi nella conversione di ***King of Fighters'95***, non è comunque saggio attenderla prima della metà del prossimo anno.

L'AZIONE DI GIOCO È PARTICOLARMENTE DISTRUTTIVA.

DIEGO

Si ringrazia
MicroMedia
per il CD

Il CD vanta numerose illustrazioni a colori e in bianco e nero.

Commento ***Metal Slug*** **per PlayStation è una buona conversione che soffre unicamente dei limiti hardware della macchina. Mancanza di fluidità e continui caricamenti non dovrebbero scoraggiare chi amava il coin-op, ma potrebbero disturbare gli altri videogiocatori. Vista anche la brevità del gioco è quindi consigliabile l'acquisto unicamente ai fan della versione originale o più semplicemente a chi ama il genere alla follia.**

Pro...

- *Frenetico ed accattivante*
- *Lo si rigioca volentieri*

Contro...

- *Frequenti caricamenti*
- *Difficoltà non elevata*

La Pagella...

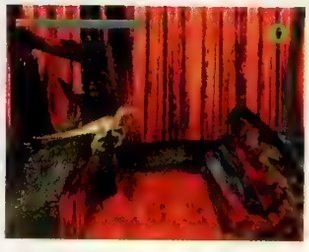
Grafica : **75**
Sonoro : **82**
Giocabilità : **84**
Longevità : **77**
Originalità : **80**

80

The Lost World

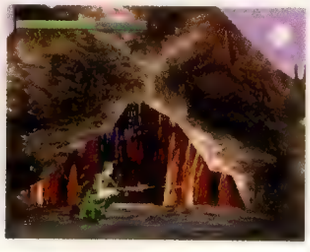
Se avete già visto il film, potete fare a meno di comprare il videogioco: il contenuto è lo stesso, varia solo il formato. Sviluppato dalla software house di Spielberg e soci, Dreamworks Interactive, *The Lost World* è il trionfo della grafica sul *gameplay*, così come la pellicola privilegia gli effetti speciali sulla coerenza narrativa e sulla recitazione.

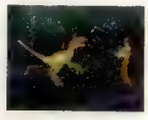
Platform/action pseudo-tridimensionale, ***The Lost World*** è il classico titolo che lascia a bocca aperta per una decina di minuti, poi - svanito l'entusiasmo iniziale - appare per quello che veramente è: l'ennesimo *platform* già giocato un miliardo di volte. Il gioco riprende direttamente i personaggi e le situazioni del film, il che non è necessariamente una cosa positiva. ***The Lost World*** è suddiviso in cinque enormi livelli all'interno dei quali possiamo controllare – di volta in volta – tre dinosauri e due umani. L'azione è ridotta all'osso: il personaggio si muove da sinistra a destra, saltando da una piattaforma all'altra, sbranando qualche avversario e raccogliendo *power-up* energetici (frammenti di DNA) o *upgrade* offensivi (se state giocando con il cacciatore umano). Gli itinerari sono per lo più pre-fissati, quindi la libertà di movimenti è molto limitata.

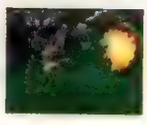


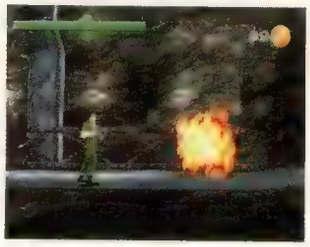
Occasionalmente si incontrano dei bivi, ma la struttura "a rotaia" resta determinante. L'obiettivo delle varie sezioni varia solo formalmente: qui dobbiamo fuggire dai bestioni inferociti, lì saltare da una piattaforma all'altra, etc. In sostanza, dovete solo correre il più in fretta possibile per evitare di essere massacrati: in quanto a spessore, ***The Lost World*** è paragonabile a una sottiletta Kraft. Va comunque rimarcata l'attenzione e la cura che i grafici hanno speso per il *background*, anche se prevalgono in molti scenari le atmosfere dark e l'effetto sfumato. Detto in parole povere, se in alcuni frangenti la componente grafica è davvero sensazionale (effetti di illuminazione e ombreggiatura tra i più belli che si siano visti su Sony PlayStation), in altri appare poco ispirata e piatta. Quel che è più grave è che l'interazione con gli scenari è limitata: le foreste, le caverne e gli accampamenti in fondo non sono che mera tappezzeria. Se si considera che per interi livelli non dovrete fare altro che darvela a gambe levate e che quindi non avrete il tempo materiale di apprezzarne la fattura, è chiaro che alla fine della giornata, quello che vi resta in mano è davvero poco. Dominano i colori marroni e i grigi: personalmente mi aspettavo un po' più di varietà. I dinosauri sono ben definiti, le *texture* splendidamente realizzate e la "pelle" virtuale di cui sono rivestiti si allunga e si contrae a ogni movimento in modo molto realistico. Uno degli effetti speciali meglio riusciti è il riflesso nell'acqua: l'immagine specchiata dei personaggi viene restituita in modo convincente. L'unico rammarico è che l'acqua in sé è un po' troppo "piatta": non pretendo le *routine* di ***Rapid Racer***, ma così è un po' pochino... La componente esplorativa è stata del tutto sacrificata, scordatevi quindi *puzzle* ed enigmi. Si comincia il gioco con un composauro, si passa all'agile velociraptor e infine al colossale Tyrannosaurus Rex. Le animazioni dei sauri sono semplicemente splendide: i bestioni si muovono con grande fluidità sullo schermo, sgranocchiando esseri umani come se fossero grissini senza grassi. Merito di una particolare tecnica di animazione, *MorphX*, sviluppata da DreamWorks Interactive e prevista anche nei prossimi titoli,

CI MUOVIAMO DA DESTRA A SINISTRA: LA NOSTRA MARCIA VIENE INTERROTTA SOLO DA QUALCHE AVVERSARIO CHE SALTA FUORI DI TANTO IN TANTO DAL BACKGROUND.









Titolo : THE LOST WORLD
Casa : ELECTRONIC ARTS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : PLATFORM

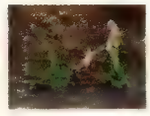
vedi l'imminente ***Skullmonkeys***. Tuttavia, le animazioni dei personaggi umani – un cacciatore e la dottoressa Sarah Harding – non sono convincenti quanto quelle dei bestioni, limite aggravato dall'esasperante lentezza con la quale si muovono sullo schermo. Le ombreggiature e gli effetti di illuminazione esaltano la palette di PlayStation e le spettacolari inquadrature sottolineano i momenti più drammatici dell'azione. Il livello di difficoltà è abbastanza elevato. Non è facile controllare il composauro e fin troppe volte finirete per essere sbranati da famelici *raptors* o catturati da gigantesche piante velenose. Il composauro supplisce con l'agilità un'evidente mancanza di forza. Sulla parte superiore dello schermo, un indicatore segnala il vostro livello di "instinto". Maggiore sarà il vostro livello istintuale (cresce ogni volta che uccidete o mangiate un avversario), minori saranno i danni che subirete in caso di attacco e, viceversa, maggiori quelli che potrete infliggere. Le cose cambiano con gli altri personaggi: il Tyrannosaurus Rex è meno veloce, ma ha una potenza distruttiva di gran lunga superiore mentre il velociraptor è un mix tra i due. Entrambi utilizzano le zanne affilate per squartare letteralmente gli avversari. Uno dei primissimi demo realizzati da Sony per illustrare le potenzialità di PlayStation aveva come protagonista un gigantesco tirannosauro (non a caso, eravamo nel 1994 e l'*hype* per il primo *Jurassic Park* non si era ancora spenta). ***The Lost World*** ci dà la possibilità di controllare il gigantesco dinosauro: il demo è diventato un gioco vero e proprio o forse il gioco è diventato demo. Fatichiamo a distinguere le due cose. E non è cosa buona e giusta.

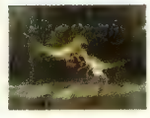
Primo Sono Controllo

Vi sono, fondamentalmente, tre tipologie di controllo che richiedono molta pratica prima di essere padroneggiate: una per gli umani, una per composauro e velociraptor e una per il Tyranousaurus. Più avanti nel gioco potrete assumere i panni di un cacciatore armato fino ai denti. L'umano avrà a disposizione mitragliatori, lanciafiamme e granate per tostare i bestioni. La dottoressa Sarah Harding è molto più vulnerabile: lenta, incapace di effettuare salti in alto o in lungo particolarmente significativi, finisce per morire ogni due per tre. Può raccogliere armi e *power-up*, come il cacciatore, ma portarla a concludere un livello è una faticaccia. Guidare il personaggio sullo schermo è frustrante: a ogni tasto corrisponde una mossa differente, ma il problema è che spesso il vostro alter ego non ne vuole sapere di obbedire ai comandi direzionali impartiti oppure impiega troppo tempo. E questo è un vero peccato, vista la componente cosmetica di splendida fattura. Nei livelli più avanzati, oltre al controllo sembra andare a ramengo anche il sistema di collisione degli sprite. Riuscire a effettuare un salto è un vero e proprio miracolo, l'omino salta in modo *random*, non risponde ai comandi, manca solo che vi mostri il dito medio giusto per aggiungere al danno la beffa. Ma in un gioco di piattaforme, la precisione è tutto. Re-imparare la configurazione dei tasti a ogni cambio di personaggio vi farà passare la voglia di giocare dopo tre partite. Alcune mosse, poi, sono totalmente idiote. Un esempio è il tasto di fuga (R1) che, se funziona bene nei picchiaduro, qui serve solo a peggiorare la vostra condizione, specie quando siete circondati da un nugolo di avversari. L'accompagnamento sonoro e gli effetti speciali sono di gran classe. Ad ogni personaggio sono associati versi differenti, molto realistici. Dreamworks Interactive ha svolto un ottimo lavoro in questo senso, ricreando alla perfezione le atmosfere del film. Le urla di terrore dei malcapitati che finiscono tra le zanne del Tirannosauro sono probabilmente la cosa migliore del gioco. In chiusura, alcune segnalazioni di "servizio": la versione PAL (usata per questa review) è uscita nei negozi all'inizio di settembre, mentre quella americana è disponibile dall'agosto scorso: i titoli sono praticamente identici. L'unica periferica supportata oltre al pad sony è la *memory card*. Infine, i finali del gioco sono differenziati in base alle scelte effettuate.

Concludendo, una presentazione eccellente e la possibilità di utilizzare differenti personaggi non riescono a cancellare il fatto che ***The Lost World*** sia la solita minestrina riscaldata che abbiamo già ingollato fin troppe volte. In giro c'è di meglio.

J.A.

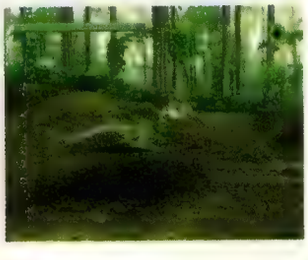




THE LOST WORLD ***OFFRE LA POSSIBILITA' DI CONTROLLARE CINQUE DIFFERENTI PERSONAGGI, DUE UMANI E DUE DINOSAURI.***

COLLEZIONANDO BRANDELLI DI DNA POSSIAMO ACCEDERE ALLA SEZIONE DELL'ARTWORK ALLA FINE DEL GIOCO.

Commento ***The Lost World*** **è il solito platform bidimensionale a pattern prefissato che offre la possibilità di controllare qualche bestione renderizzato. Prendete *Pandemonium*, aggiungete qualche animazione spettacolare, differenti personaggi, una grossa licenza e quello che vi resta è un tie-in pompato che tra sei mesi non ricorderà più nessuno. Un po' poco, nel millenovecentonovantasette, quasi novantotto. Se proprio impazzite dalla voglia di comprarlo perché vi è piaciuto il film o per qualche altro improbabile motivo, vi consiglio di noleggiarlo prima.**



Pro...

- *Animazioni splendide*
- *Differenti personaggi*

Contro...

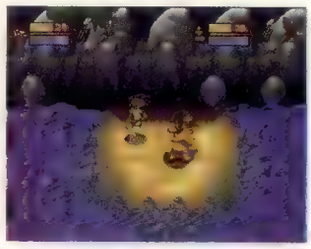
- *Azione ripetitiva e semplicistica*
- *Metodo di controllo esasperante*

La Pagella...

Grafica	**92**
Sonoro	**82**
Giocabilità	**59**
Longevità	**44**
Originalità	**55**

59

Il look particolarmente cartoonesco e le espressioni di alcuni personaggi rendono Herc's Adventures *alquanto divertente.*

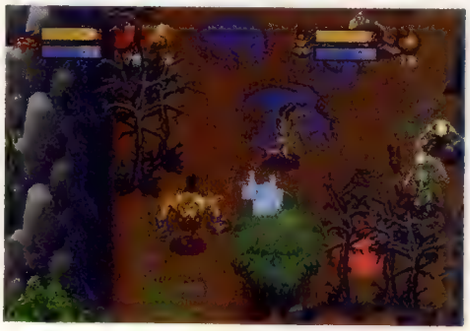


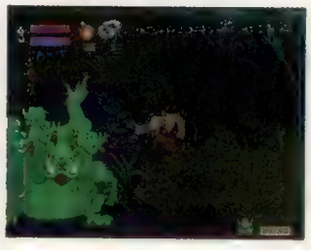
Herc's Adventures

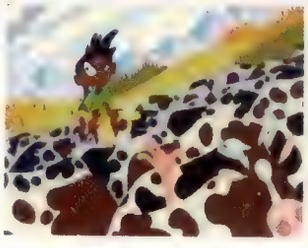
È risaputo che i film Disney, seppure rivolti a un pubblico giovane, riescano a divertire e interessare anche gli adulti. Il fatto più bizzarro è che questa formula, che funziona sempre nei film, può essere applicata con discreto successo anche nel mondo dei videogiochi.
Grazie all'ultimo cartone animato della Disney infatti, sono stati realizzati due titoli per PlayStation dedicati a Ercole che, seppur indirizzati a un *audience* giovane, non mancheranno di divertire i videogiocatori più esperti e smaliziati. Il mese scorso abbiamo potuto ammirare la conversione ufficiale del film Disney, ***Hercules***; ora è giunto il momento di provare e valutare *Herc's Adventures* della LucasArts.

Mito e Leggenda

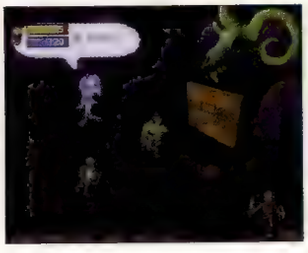
Ambientato in un'epoca mitologica, ***Herc's Adventures*** è un *platform game* nel quale i protagonisti sono i popolarissimi personaggi delle leggende greche. Il grande capo dell'Olimpo, Zeus, ha scoperto che il mondo è in grave pericolo; Ade infatti ha raggruppato tutte le forze malvagie a propria disposizione e sta preparandosi a sferrare un attacco nel tentativo di conquistare il mondo dei viventi. Un vero eroe (oppure due, se giocate insieme a un amico) deve quindi cercare di salvare il mondo combattendo contro incredibili mostri, risolvendo puzzle e enigmi con l'aiuto di alcune divinità e infine giungere al cospetto di Ade per sconfiggerlo: stiamo ovviamente parlando di Ercole! Graficamente il

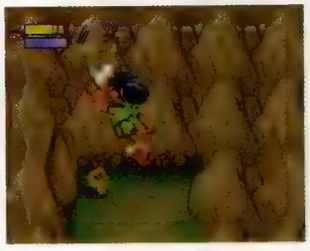




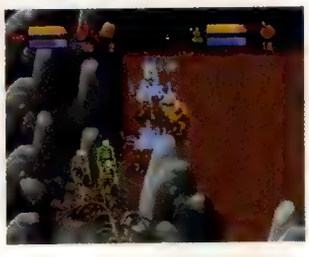


Titolo : Herc's Adventures
Casa : LucasArts
Versione : Americana
N° Giocatori : 1-2
Genere : Platform





gioco è realizzato completamente in due dimensioni, ma una forzata prospettiva 3D fornisce una sensazione di solidità a ogni oggetto presente sullo schermo. Il gioco si sviluppa attraverso deserti, isole, foreste e montagne innevate. Curato e con uno stile ben preciso, ogni livello può inoltre contare sulla presenza di diversi tipi di nemici che si adattano alle caratteristiche climatiche e del terreno. Scheletri guerrieri che spuntano da sottoterra e che, con un colpo preciso, perdono la testa e continuano a camminare muovendo alla cieca la spada che tengono in mano, enormi ciclopi (i primi mostri che si incontrano nel corso del gioco) che hanno come principale attività la ricerca e la catture di pecore, centurioni, alberi magici, avvoltoi, maiali e intere armate di altre creature sono state realizzate con estrema cura, lasciando notevole spazio alla caratterizzazione dei personaggi così da garantire divertimento e sorrisi nel corso di tutta l'avventura. Meno simpatici sono invece i guardiani di fine livello come Hydra e Medusa, di notevole dimensioni e difficili da sconfiggere anche quando si è armati fino ai denti e si conoscono i loro punti deboli. Ognuno dei tre personaggi a disposizione, Ercole, Giasone e Atlanta, è dotato di un'arma standard e di un attacco speciale; altri oggetti possono essere comprati in negozi e bancarelle, trovati sotto rocce, all'interno di case oppure ottenute eseguendo particolari azioni. Lance, cumuli di maleodorante spazzatura, bombe, palle di neve, uccelli o addirittura delle pecore possono essere prese dal nostro eroe e scagliate contro il nemico; ovviamente ogni arma ha un effetto diverso, ma in situazioni disperate non è il caso di porsi troppe domande, bensì conviene lanciare contro i mostri tutti gli oggetti che capitano in mano a Ercole. Un ruolo importante ricopre anche la raccolta delle chiavi, indispensabili per raggiungere alcune locazioni e delle monete che devono essere dati ai vari scribi per avere la possibilità di salvare i progressi nel corso dell'avventura; anche in questo caso ci troviamo di fronte a personaggi molto particolari e bizzarri, tra cui segnaliamo senza dubbio il romano addetto al controllo dei bersagli per gli arcieri.



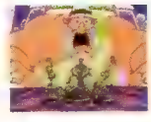
Non Stop

Malgrado la mappa che compone il gioco sia veramente ampia, l'azione non è suddivisa in livelli e, per questo motivo, il gioco si sviluppa fluidamente senza evidenti pause. Le varie sezioni sono legate tra loro in maniera abbastanza convincente; i programatori sono riusciti perfettamente a dare l'impressione di essere coinvolti in un'enorme avventura piuttosto che di trovarsi a risolvere singoli livelli senza nessuna connessione. La struttura di gioco è un sapiente mix di generi in cui, per riuscire a proseguire nella missione, bisogna principalmente eliminare tutti i nemici, senza però dimenticare la presenza di elementi tipicamente *platform* (la necessità di raggiungere, utilizzando catapulte o altri strani mezzi, alcune piattaforme o zone nascoste) e di semplici puzzle e enigmi che comunque garantiscono una certa varietà all'azione. Enormi e ben animate divinità inoltre, appaiono dal nulla in particolari sezioni di gioco fornendo utili consigli e indirizzando Ercole sulla giusta via; questo fatto evita di rimanere bloccati troppo a lungo nella stessa sezione aumentando quindi l'interesse e la voglia di vedere quali minacce attendono il nostro eroe. Vista la mancanza quasi totale di originalità e una realizzazione tecnica che, seppure pregevole, non sfrutta al massimo le capacità di PlayStation, ***Herc's Adventures*** non è un titolo da avere a tutti i costi: ciò nonostante si tratta di un ottimo *platform game* che, oltre a tutti i pregi appena citati, può contare su un'invidiabile longevità (basta vedere l'ampiezza dell'area di gioco per rendersene conto) e sulla presenza dell'opzione per due giocatori. Per tutti questi motivi, mi pare sia evidente che gli amanti di questo genere possano prendere seriamente in considerazione l'acquisto di *Herc's Adventures*.

END

ERCOLE, GIASONE O ATLANTA?

Altri due eroi possono essere controllati durante il gioco e, ovviamente, la tattica da utilizzare varia a seconda di quale personaggio viene selezionato. Ercole, per esempio, è il più forte del trio, ma è anche il personaggio che inizialmente è dotato dell'arma più scarsa (un bastone); Atlanta d'altro canto soffre negli attacchi ravvicinati, ma può essere considerata una delle migliori scelte visto che le sue frecce causano ingenti danni ai nemici. Giasone invece è il personaggio intermedio: dotato di un'ottima arma per colpire i nemici nel corpo a corpo, soffre invece negli attacchi dalla distanza.



I PRIMI NEMICI DA AFFRONTARE SONO I CICLOPI; ATTENZIONE A DIFENDERE LE PECORE E I POCHI ABITANTI PRESENTI.

Si ringrazia
Atlantide
per il CD

Commento **Sembra proprio che Ercole sia uno dei personaggi più popolari del momento: dopo il cartone animato Disney e una serie di telefilm, in un paio di mesi abbiamo avuto modo di provare ben due titoli che hanno come protagonista questo eroe mitologico. Si tratta di due titoli diversi che, accomunati dalle stesse premesse (sono entrambi *platform game*), si sviluppano in maniera completamente differente: se state cercando un platform che si distacchi leggermente dalla massa, che possa contare su una visuale abbastanza insolita e su una struttura di gioco in cui è richiesta anche una piccola dose di ricerca, il titolo della LucasArts è certamente in *pole position*. Se prediligete invece l'azione più classica le vostre attenzioni devono essere senza dubbio spostate verso il tie-in ufficiale del cartone animato targato, ovviamente, Disney.**

Pro...

- *Graficamente curato*
- *Simpatico e divertente*

Contro...

- *Non particolarmente innovativo*
- *Alla lunga un po' monotono*

La Pagella...

Grafica : **84**
Sonoro : **85**
Giocabilità : **82**
Longevità : **81**
Originalità : **75**

83

LE VACANZE SONO IN REGALO,

Voi pensate alla lettura, a mandarvi in

Essere
LA VOCE DELLA NEW AGE

MEGA CONSOLE

T3

fitness
magazine

SUPER CONSOLE
PLAYSTATION

PC PRATICO

BASTA LEGGERE.

Non è mai troppo presto per pensare alle vacanze, soprattutto se sono in regalo... È un'idea del Gruppo Editoriale Futura, dedicata ai lettori delle riviste Fitness Magazine, Essere New Age, PC Pratico,T3, Super Console Playstation e Mega Console. E per partecipare... basta leggere! Nei mesi di novembre e dicembre su tutte le riviste citate troverete, in copertina, un tagliando colorato: ritagliatelo, raccoglietene sette (della stessa rivista oppure di testate differenti) e spediteli in busta chiusa al Gruppo Editoriale Futura, entro il 15 febbraio. Avrete così diritto a una settimana di soggiorno in appartamento formula club residence in una località a scelta in alcune delle zone più "gettonate" del turismo: Cuba, Hurghada, Malindi, Tenerife, Sardegna, Puglia, Calabria o in montagna. Ma c'è di più, il soggiorno di una settimana è assolutamente gratuito anche per i vostri accompagnatori (max 3 persone). Tutti i dettagli nel prossimo numero, che, sicuramente, non vorrete perdere. L'appuntamento con le vacanze è il prossimo mese, in edicola.

Per informazioni tel. 02/8051517

vacanza ci pensiamo noi!

PRENOTA LE TUE COPIE IN EDICOLA!

È UN' INIZIATIVA:

GRUPPO FUTURA®

Bluvacanze

AUT. MIN. RICH. SCAD. 15/02/98

Retrogaming

PARTE SECONDA: PONG E CLONI OVVERO CHE PALLE (E SUL SERIO)

ROBA DA POCHI, E POCA ROBA (1972-1975)

[illegible]

Il primo *coin-op*, la prima macchina a gettone (udite udite!), non fu ***Pong***, bensì un'altra, sconosciutissima creazione di Nolan Bushnell (per conto dell'altrettanto oscura ditta Nutting's), ***Computer Space***. E, sorpresa sorpresa, non si trattava altro che di una versione a gettone di quello stesso *Spacewar!* inventato nei laboratori universitari dieci anni prima. Eppure la gente non era ancora matura per la guerra galattica. Troppi tasti da controllare, panico da pulsante di iperspazio, manualità e coordinazione psicomotoria inesistenti nei terrestri 1972... Tutti fattori che determinarono il fallimento di ***Computer Space***. Ma Bushnell non si diede per vinto (e meno male per noi): fondò un'azienda propria, che - sorpresa sorpresa - NON si chiamava Atari, e tornò alla carica con un concetto molto più semplice, ***Pong***. Ma, come stiamo per scoprire, l'idea non era del tutto sua...

QUESTA, SIORI E SIORE, È UNA VERA CHICCA: IL PING ELECTRO PONG (COMPLIMENTI A CHI HA SCELTO IL NOME). SI PUÒ SAPERE COSA VE NE FATE DELLA PLAYSTATION QUANDO AVETE A DISPOSIZIONE, DA PIÙ DI VENT'ANNI PERALTRO, UNO STUPENDO PONG... MECCANICO?

[illegible]

So che sto per sconvolgere le vostre sudate certezze, ma non solo ***Pong*** non fu il primo videogioco, ma non fu neanche inventato da Nolan Bushnell! E, *ta-dah!*, non nacque neanche come gioco da bar, bensì come gioco da casa. Nel 1972 la Magnavox, la Philips USA, creò una macchina da videogiochi da collegare al televisore di casa: era l'*Odyssey*. I suoi giochi erano varianti del concetto della pallina che rimbalza. Talmente scarso (basato sulla tecnologia analogica) che non riusciva neanche a generare la grafica del campo da gioco, figuriamoci il punteggio: venivano invece forniti dei praticissimi (*yeah, right...*) coprischermo in plastica trasparente da appiccicare alla TV con il nastro adesivo, sui quali era disegnato lo sfondo. E, meraviglia delle meraviglie, l'*Odyssey* funzionava a cartucce (veniva venduto con 8, più due incluse con il fucile opzionale con giochi da piccolo sadico filo-militarista), ma in realtà queste non contenevano chip: le informazioni relative ai giochi erano già tutte contenute nella console e le cartucce non servivano altro che a "selezionare" un particolare programma. E' a questo punto che la **Gloriosa Historia dei Giochini** comincia a tangere la penisola italiota, perché nel 1973/75 un certo numero di *Odyssey* venne importato anche da noi da una ditta di Milano. Rovistate nelle soffitte, sgonfiate zii e cugini: se ne trovate uno è un bel pezzo di antiquariato, peccato che *"succhi irrimediabilmente"*. Il mio non l'ho neanche attaccato alla TV...

[illegible]

E' ciò che ha sostenuto il giudice dando ragione alla Philips-Magnavox che aveva citato a giudizio per plagio il creatore di ***Pong***. Visto che ***Computer Space*** era stato un flop, Nolan si rese conto che ci voleva un concetto molto più semplice per convincere la gente che giocare coi computer era tosto e non roba da scienziati *nerd*. *Et voilà* creato ***Pong***. L'obiettivo era raggiunto: giochino immediato, carino, due soli comandi. Di Atari non si parlava ancora: la ditta fondata da Nolan con un amico si chiamava allora Sygyzy. Pare che il primo esemplare di ***Pong*** si sia guastato dopo poche ore, ma solo perché era talmente pieno di monetine che queste l'avevano letteralmente intasato. Ma, ahimé è vero, ***Pong*** era irrimediabilmente molto simile all'*Odyssey*; la Philips-Magnavox sostenne in tribunale che Nolan aveva assistito a una presentazione dell'*Odyssey* nella primavera del '72, circa sei mesi prima che Bushnell commercializzasse ***Pong***. Sta di fatto che se era per l'*Odyssey* col cavolo che a quest'ora staremmo tutti a giocare ai giochini, visto che faceva davvero pena: in ***Pong*** almeno la grafica generava anche il campo e il punteggio e, soprattutto, l'effetto dipendeva dal punto in cui la racchetta colpiva la pallina (in *Odyssey* invece da un secondo potenziometro che dava il tipico tocco "vadovetiporta-ilc**o"). Molto più realistico, quindi, e basato sull'abilità del giocatore, così invogliato a giocare e migliorarsi. Nel '73 Bushnell fondò l'Atari, e nel '74 lanciò una serie di console (non programmabili, beccatevi i 4 giochi in memoria e zitti) da casa basate sul modello di ***Pong***. L'Italia all'epoca non si comportò tanto da terzo mondo, tranquillizzatevi: già alla fine del '74 avevamo il nostro bel clone di ***Pong***, il ***Ping-O-Tronic*** della Zanussi. Costava un pacco di soldi, ovviamente; ben fuori dalla portata dello sfigatino medio (io a undici anni, ad esempio). In compenso giravano economiche tavanate di ***Pong*** meccanici (spesso spacciati per elettronici). Una vera tristezza.

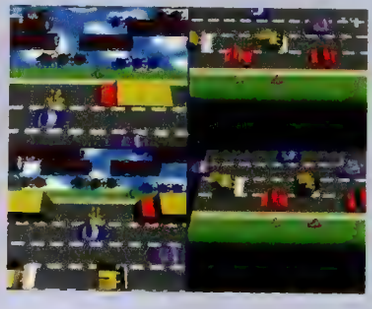
[illegible]

Non vorrete mica rigiocare a ***Pong***, vero? E pensate che la Sega ha avuto la bella faccia di tolla di includerlo nella cartuccia ***Arcade Classics*** per Genesis... Scherzi a parte, di gente che colleziona ***Pong*** e cloni non ce n'è molta in giro: vi consiglio comunque ***Super Pong*** (Atari 1974) per i bellissimi colori, il ***Ping-O-Tronic*** come monumento di scopiazzoneria italica e il clone della Polistil, perché, anche se tardo (1978), ha una linea bellina (e poi aveva fatto sbavare molti di noi sulle pagine di *Topolino* all'epoca).

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

GIOCO RETRO DEL MESE

FROGGER, SEGA (1982). Attraversare una strada trafficata e pensare a questo giochino con una punta di divertito orrore è inevitabile. Un altro concetto semplice: aiutate una rana ad attraversare autostrade nell'ora di punta e ruscelli infestati da serpi, coccodrilli *et alia monstruosità* (machiglielofaffà?) per assettarsi infine su una ninfea dalla parte opposta dello schermo (*cui prodest*? Nientedimegliodafà?). Era uno dei primi giochi con musica in armonia in tre parti, notevole davvero per l'epoca. Procuratevi assolutamente in rete l'emulatore di giochi da bar, il famoso ***MAME*** (gloria ai programmatori, italiani, nel caso non lo sappiate) e il *file rom*; riguardo alle versioni da casa, molto carina quella Atari 2600 (in questo caso la grafica spartana permette una conversione dignitosa e la musica in armonia a due parti aveva suscitato grosso scalpore all'epoca), decente quella Intellivision, bellissima quella Colecovision. Scordatevi quella C64. Curiosità: era anche disponibile per il *Supercharger*, modulo di espansione Atari 2600, su cassetta audio. Grafica migliore e TUTTA la musica, incredibile (a una sola voce, però). Versione piuttosto rara, grabbatela al volo se la trovate. All'*E3* ho giocato la versione 1997 (di cui potete ammirare un paio di foto): mi sto forse avviando a divenire un vecchio babbione conservatore, ma preferisco quella originale. Immediata, veloce, compulsiva.



M A N E G G I A R E C O N C U R A

UN SALTO OLTRE L'AVVENTURA!
Marathon 2 è un vero salto di qualità nei giochi d'azione e d'avventura tridimensionali in prima persona: la sua grafica texturizzata SVGA, l'estrema precisone della definizione e l'ambiente sonoro stereo ti impressioneranno, la meccanica del gioco ti avvincerà. Sarai un agente segreto a bordo della nave-colonia spaziale Marathon, e il computer centrale Durandal ti affiderà una missione piena di rischi... Marathon 2 ha caratteristiche uniche, come il rilevatore di movimento e personaggi gestiti dal computer che parlano e combattono con te o contro di te. E se giocherai in rete, avrai possibilità mai viste prima: fino a otto giocatori possono giocare in cooperazione fra loro, divisi in squadre o uno contro l'altro. Buon divertimento e buoni brividi!
LIRE 29.900 COD.6201

PORTATI A CASA UN GRANDE MAESTRO.
Con questo nuova, fantastica versione di golf virtuale, hai finalmente a disposizione un vero, grande maestro tutto per te: sarà infatti Jack Nicklaus a svelarti i segreti di questo magnifico sport, a darti i suoi preziosi consigli, ad assisterti con la sua autorevole presenza.
Potrai allenarti, partecipare a una gara, a un torneo, crearti anche un tuo campo personalizzato. Il Corso di Jack Nicklaus ti permette di controllare ogni elemento del gioco: la mazza, il tipo di tiro, la direzione, la forza. Entrerai così nel piacevole ambiente naturale del campo da golf, ti sembrerà di sentire il profumo dell'erba, infine colpirai la palla e la vedrai entrare in buca. Impugna il mouse, il green ti aspetta.
LIRE 16.900 COD.6134

LA MOSSA VINCENTE.
Dagli scacchi al poker ai solitari, "5 Games Super Pack" raccoglie cinque fra i giochi più popolari e divertenti.
Avrai così sul tuo PC, tutti insieme, i "giochi più giocati", per rinnovare ogni volta la sfida con te stesso e migliorare la tua tecnica di gioco, con il piacere di un'interfaccia grafica nuova e avvincente.
Inoltre, avrai la possibilità di controllare direttamente dai giochi un riproduttore Cd audio, e quindi di giocare con l'accompagnamento della tua musica preferita.
Per rendere ancora più emozionante le tue giocate, non porre limiti alle tue puntate in denaro virtuale: non rischi nulla, solo di divertirti un sacco!
LIRE 16.900 COD.6140

C E R C A I T R E N U O V I B I G G A M E S I N E D I C O L A !

JACKSON LIBRI®
www.jacksonlibri.it

SuperTrix

INVIATE I VOSTRI TRUCCHI A:
SUPERTRIX
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MI)

Adidas Power Soccer International '97

Squadre nascoste

Vincendo i seguenti tornei alla difficoltà *Pro*, otterrete l'accesso a cinque squadre segrete ed un filmato extra.

Coppa: Adidas Dream Team
Campionato: Adidas Dream Team
Top20: BlackStars
Euro96: EuroStars
Inter Cup: World Stars
Season: Oldies
Torneo: Filmato Speciale Extra

Colpi Nascosti

Quando si è in possesso di palla
■+ X: Colpo di tacco
▲+ ●: Colpetto
▲+ X: Megashot
■+ ●: Velocità extra

Poco prima di ricevere il pallone
■+ X = Palleggiare
▲+ ●= Fallo di mano o colpo di pallavolo! (dipende da quanto è alto il pallone).
▲+ X = Rovesciata o tuffo di testa (dipende da quanto è alto il pallone).
■+ ●= Velocità extra

Qando non si ha la sfera
■+ X = per piazzare un calcio "mortale" all'avversario (solo in modalità *arcade*)
▲+ ●= Tirare l'avversario per la maglietta (solo in modalità *arcade*)
▲+ X = Spintone a due mani (solo in modalità *arcade*)
■+ ●= Velocità extra

Suikoden

Soldi Infiniti

Localizzate Marco quando arrivate per la prima volta a Rockland. Parlatele (a dispetto del nome si tratta di una donna) e fate il gioco che vi propone. Usate questa sequenza per vincere un sacco di soldi (la sequenza funziona il 99% delle volte, nel caso non venisse seguita uscite e ricominciate).
M = Medio, S = Sinistro, D = Destro
M, S, D, M, D, S, D, M, M, M, S, D, S, M, D, S, D, M, D, D, D, D, D, D, S, M, D, S, D, S, S, M, S, D, D, S, M, D, D, S, D, S, M, D, D, M, M, D, M, D.

Ultimate Attack

Inserite Kai nel vostro gruppo di sei personaggi. Quando sarete in battaglia scegliete *Unite* per l'attacco del personaggio principale. Vi unirete a Kai infliggendo seri danni a tutti i nemici sullo schermo.

Salvare Phan e Gremio

Se fate arrivare Pahn al livello 30, facendogli indossare la migliore armatura e arma possibile al momento, potrà battere Teo quando si presenta lo scontro uno contro uno. Inoltre se tutti i personaggi saranno vivi (a parte Gremio) nel momento in cui Leknaat parla al vostro esercito appena prima della battaglia finale, questa farà resuscitare Gremio.

Total NBA '97

Difficoltà Super All-Star

Premete L2 + R1 nel menu delle opzioni per abilitare un altro livello di difficoltà.

Incrementare le statistiche del giocatore

Andate nello schermo di creazione del giocatore e createne uno, dopo di che arriverete allo schermo dei punteggi del giocatore che avete appena creato. Qui premete Select + ← + ■ + ● contemporaneamente. Ogni volta che premerete questi pulsanti i punteggi del vostro giocatore si incrementeranno del 10 percento. Se li terrete premuti otterrete un giocatore da 99%.

DragonBall GT Final Bout

Cheats vari

Ci sono sei personaggi nascosti in ***Dragonball*** ed è possibile accedervi all'inizio del gioco, inserendo questo codice nello schermo dei titoli:
→, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑
Inoltre è possibile selezionare il Super Sayan 4 Son Goku inserendo il codice sopra citato e di seguito premendo ▲ per cinque volte e X per nove. C'è anche la possibilità di giocare coi personaggi in *wire-frame*. Per farlo è sufficiente tenere premuto **Select** mentre si sceglie il personaggio.

Speedster

Codici vari

I seguenti codici devono essere inseriti nello schermo del titolo:

Circuiti nascosti
X, ↑, ▲, ↓, R1, L1
Circuiti al contrario
←, ▲, R1, ●, L1, ↓
Super Campionato
→, ■, ←, ●, ↑, X
Tutte le macchine Heavy Metal
L1, R1, L1, ■, R1, ↑
Tutte le macchine High Performance
↑, ←, →, X, ●, ■

2 Xtreme

Tricks vari

Per effettuare gli *Special Tricks* (o numeri acrobatici) usate le seguenti combinazioni di tasti:

Skateboard
Per il *360° Spin* premete ▲, X, ■, ●
Snowboard
Per un *Front Flip* premete ▲, ■, X, ●
Mountain Bike
Per il *Tabletop* premete X, ■, ▲, ●
Per il *Dismount* premete X, ●, ■, ▲
Inline Skates
Per un *Front Flip* premete ●, ■, X, ▲

Considerate comunque il fatto che per vincere una stagione l'uso di acrobazie non è richiesto e che, se state puntando alla vittoria, vi conviene risparmiarvele per qualche partita in modalità *Esibizione*.

Xevious 3D/G+

Extra S-Flag

Dopo aver completato *Xevious 3D/G*, vedrete comparire una S-Flag nel menu principale, indicante una voce *Extra*. Questa voce è composta dalle tre opzioni che seguono:
1 - Music Test
2 - Movie Viewer
3 - Credits

Free Play (Xevious 3D/G e Xevious Arrangement)

Mentre selezionate *Xevious 3D/G*, tenete premuti **L1, L2, R1, R2** e premete ● per selezionare. Appena lo schermo di caricamento scompare cominciate a premere ripetutamente ● (continuando a tenere premuti i pulsanti **L** e **R**). Il numero di crediti incrementerà e se premete per più di nove volte otterrete il *Free Play*.
In *Xevious Arrangement* tenete premuto ← e premete ● nove volte, ▲ due e **X** nove volte sul primo controller quando non sono rimasti più crediti nello schermo dei titoli.

Cambiare l'astronave del giocatore (Xevious 3D/G)

Heihachi (solo 1P): Quando cominciate una partita tenete premuto ←, ■, ● e premete **Start** finché la navicella si trasforma in Heihachi.
Paul (solo 2P): Quando cominciate una partita tenete premuto →, ■, ● e premete **Start** finché la navicella si trasforma in Paul.
Black Ship: Cominciando la partita tenete premuti **L1, L2, R1, R2** e **Select**; premete poi **Start**. La navicella può anche divenire "grassoccia" in questa maniera:
1) Andate nello schermo dei titoli.
2) Selezionate *Exit* nella modalità *Configurazione*.
3) Ricominciate la partita tenendo premuti **L1, L2, R1, R2** e **Select**.

Debug Mode (Original Xevious)

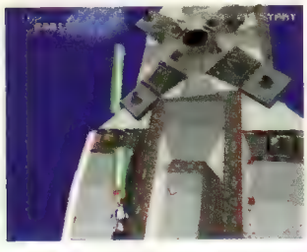
Tenente premuti ■ e ● premete **Start**. La scritta *Debug Mode* comparirà nello schermo del titolo.

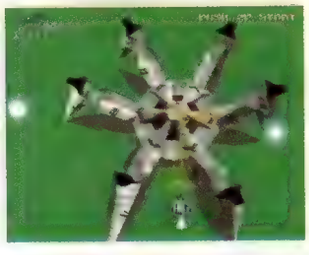
Messaggi nascosti (Xevious, Super Xevious, Xevious Arrangement)

Non appena comincia il gioco, portatevi nell'angolo in basso a destra e sparate più che potete con il *blaster* (bomba): comparirà un messaggio anti-pirateria.

Scorciatoie

Nello schermata "*Namco presents*" è possibile prendere delle scorciatoie per ogni gioco tenendo premuti:
Xevious: **Select** + ■
Super Xevious: **Select** + ▲
Xevious Arrangement: **Select** + ●
Xevious 3D/G: **Select** + **X**





Command & Conquer

Cheat

Premete e tenete premuti **R1** + **R2** + **L1** + **L2** + ● + ■ poi selezionate *Start a new game* oppure l'opzione *Password* (e inserite la vostra password). Quando comincia il gioco potrete mollare i tasti. Avete così ottenuto la possibilità di vedere lo schermo per intero sin dal principio.

DragonBall Z Ultimate Battle 22

Personaggi Extra

Dopo l'introduzione in FMV, nello schermata col titolo, premete ↑, ▲, ↓, **X**, ←, **L1**, →, **R1**. Dovreste così sentire una nota e vedere una nuova animazione. Il titolo diverrà così *Dragonball Z Ultimate Battle 27* e avrete cinque nuovi personaggi da scegliere.

Ogre Battle

Music Test

Utilizzate il nome **MUSIC/ON.**

Modalità Big Battle

Utilizzate il nome **FIRESEAL.**

Allied General

Cheat

Durante una campagna eseguite il seguente procedimento:
1) Mettete in Pausa il gioco.
2) Mentre tenete premuto ↙ sul pad direzionale premete ▲ + ■ + **X** contemporaneamente.
3) Comparirà un menu nel centro dello schermo, ove potrete scegliere tra *Decisive*, *Minor* o *Defeat*.
4) Scegliete un'opzione dal menu e la campagna continuerà nella maniera da voi prescelta.

Porsche Challenge

Codici

Questi codici sono da inserire nel menu principale.

Tentativi illimitati: L1 + L2, R1 + R2 + ■
Test Driver (prototipo): → + ■, ← + ● + Select
Visuale ad occhio di pesce: ■ + ▲ + ●, L1, L2, R2, R1
Per affinare Test Driver: ← + ●, → + ■ + Select
Per far saltare la propria macchina: ■, ●, ■
Per far saltare tutte le macchine: ↑ + ■, ↑ + ●, ↑ + ■, ↑ + ●, ↑ + ■, ↑ + ●, ↑ + ■
Corsa folle: ↑, ←, → + Select
Auto invisibile: ■ + ●, L2 + R2, ■ + ●, L1 + R1, ■ + ●
Hyper car: Select + ■, Select + ●, Select + ■ + ●
Mirror mode: ← + ●, ↓ + ▲, → + ■
Tracciati lunghi: Select + ↑, Select + ↑, Start, Select
Percorsi interattivi: Start + ↓, Start + ↑, Select, Start
Voci castrate: ↑, ▲, ↑, ▲
Sequenze di fine gioco: ■, ●, ← + Select, → + Select
Per salvare dopo ogni gara: Start, ←, →, ←, →, ←, →, ■, ●, ■, ●, ■, ●, Start

Consigli Generici

Si può ottenere un taglio extra nel percorso alpino. Scegliete la modalità interattiva: al secondo giro compare uno spazzaneve dietro a tre coni, buttateli giù e la macchina scoprirà un taglio attivandolo. Voi ci entrerete passando attraverso il cancello di legno.

L'ultima curva del circuito alpino (il saltino) è da prendere stando a destra e andando dritti, si dovrebbe così arrivare perfettamente sulla strada evitando quindi un tornante.

V-Tennis

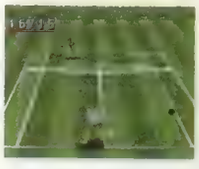
Personaggi Extra

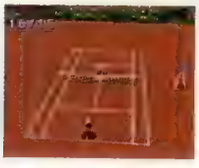
Nello schermo di selezione dei personaggi, dopo la pressione del tasto **X** per selezionare un giocatore qualunque, inserite questi codici per ottenerne due addizionali:

Mattox: L2, L2, R1, R1, R1, ↓, ▲, ▲, ▲, ▲, X.
Averss: tenete premuti L1, R2 + ↑ + ■ e poi premete **X**.

Lezioni di Tennis

1) Quando servite correte immediatamente a rete e cercate di colpire la palla rimandandola dall'altra parte (ovvero dalla parte in cui non avete servito) e generalmente vincerete il punto (alla faccia dell'IA degli avversari!).
2) Mandate la palla a destra e a sinistra alternativamente. Così facendo l'avversario correrà stancandosi e vi rimanderà indietro palle deboli.
3) Non siate ripetitivi: utilizzate tutti i colpi a disposizione.
4) Tentate sempre di arrivare a rete il prima possibile: da qui mostrate all'avversario che i vostri smash sono temibili.
5) Ricevendo il posto migliore dove stare è dove la racchetta è perpendicolare alla riga che delimita i corridoi laterali: avrete così maggiori possibilità di colpire la pallina da ambedue i lati.





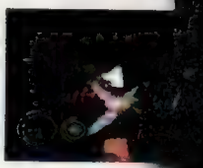
Lifeforce Tenka

Cheat vari

Tutti i cheats vanno inseriti nel menu della pausa.

Saltare il livello
Premere e tenere premuto L2, premere ●, ●, ■, ▲, R1, ■, ▲, ● poi rilasciare L2.

Tutte le armi
Premere e tenere premuto L1, premere ▲, R1, ▲, ■, R1, ●, ■, ■ poi rilasciare L1.



Samurai Shodown 3

Codici Segreti

Questo trucco funziona solo nel *vs mode*. Nello schermo di selezione dei personaggi, tenete premuto **Start** col cursore posizionato su Haohmaru, poi spostate il cursore in questo ordine sui seguenti personaggi: Genjuro, Basara, Ukyo, Rimururu, Haohmaru, Shizmaru, Nakoruru, Hanzo, Amakusa, Gaira, Galford, Shizmaru. Con il cursore su Shizmaru apettate finchè il *timer* raggiunge "03". Premete quindi X e ● contemporaneamente. In questo modo l'immagine di Zankuro comparirà giusto in mezzo allo schermo.

King of Fighters '95

Accesso ai Boss

Scegliete un *Team Game*: una volta nello schermo di selezione dei personaggi scegliete "Yes" per il *Team Edit*. Poi, mentre tenete premuto **Start**, premete in questo ordine ↑ + ●, → + ■, ← + ●, ↓ + ▲.

Il codice d'uscita

In alcuni manuali viene fornito il codice per uscire, ma è sbagliato. Il codice corretto è il seguente: tenete premuto ●, ■, X, ▲ e premete **Select**. Tornerete così nel menu principale (Il codice non funziona mentre il gioco sta caricando).

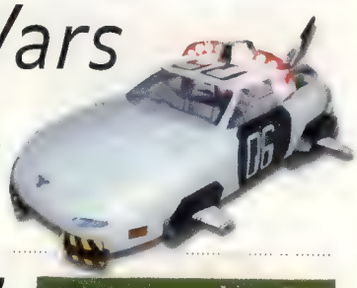
Finali Particolari

I finali speciali compaiono quando completate il gioco a livello 8 senza essere mai sconfitti e senza utilizzare mai un *continue*. Una volta completato il gioco vedrete il solito finale, ma dopo la schermata dei *credits* vi saranno presentate delle scenette in bianco e nero da parte di tutti i team.

Syndicate Wars

Giga-Arsenale

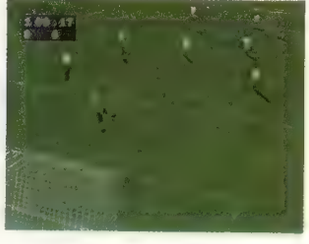
Per avere tutte le armi premete i tasti sottoelencati durante la schermata di introduzione: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, X, ●.
Dovreste sentire uno sparo di conferma.



FIFA '97

Cambiare angolo all'ombra

Mentre giocate mettete il gioco in pausa e scegliete l'opzione replay.
Tenete premuto **R1** e muovete il pad per posizionare l'ombra dove più vi piace.



Buster Bros. Collection

Livelli Bonus

In ***Buster Buddies*** cominciate una partita *Normal* premendo X sul primo e sul secondo pad. Otterrete così 10 quadri extra.

Selezione del livello

In ***Super Buster Bros*** e ***Buster Buddies*** premete ↓ + X quando selezionate il gioco in modalità *Normal*.

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi (qualsiasi versione) per Sega Saturn. Vendo inoltre per PlayStation *Tekken 2* (Usa) e *Jumping Flash 1* e *2* (Jap) separatamente o in blocco a L 100.000. Sono disposto anche a effettuare scambi con giochi per Saturn.
Per informazioni telefonare allo 041/5287528 e chiedere di **Diego** o **Marco.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi a L 35.000: *Bushido Blade* (Jap), *Contra* (Usa), *Pandemonium* (Usa), *Formula 1* (Pal), *King of Fighters* (Jap), *Motor Toon GP 2* (Jap), *Command & Conquer* (Pal), *Tekken 2* (Jap), *Lomax* (Usa) e molti altri.
Per informazioni telefonare allo 039/957009 e chiedere di **Francesco.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi Pal: *Alone in the Dark 2* (L 40.000), *RayMan* (L 40.000), *Crash Bandicoot* (L 45.000), *Primal Rage* (L 45.000).
Per informazioni telefonare allo 011/8182877 ore pasti e chiedere di **Cristian.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: *Space Hulk, RayMan, Twisted Metal, Fade to Black, Jet Rider, Broken Sword, Crash Bandicoot, Tunnel B1, X2, Cheesy the Mouse, Casper, Crusader No Remorse, Little Big Adventure, Disc World, MK3, Toshinden 2, WWF, WarHawk.*
Vendo inoltre giochi per Super Nintendo e Mega Drive e cerco titoli per N64.
Per informazioni telefonare allo 0347/2516784 e chiedere di **Alexander.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: *Street Fighter Zero* (L 40.000), *Gex* (L 40.000), *Moto X* (L 40.000), *Ayrton Senna Kart Duel* (L 40.000), *Air Grave* (L 30.000), *Kid Klown 2* (L 30.000), *Tilt* (L 30.000), *Psychic Force* (L 40.000), *Victory Boxing* (L 30.000), *Sailor Moon SS* (L 30.000), *2 Extreme* (L 30.000), *X2* (L 40.000), *Fist* (L 30.000) e *Tecmo Golf* (L 30.000).
Per informazioni telefonare allo 02/8134303 orario cena e chiedere di **Andrea.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: *Ridge Racer Revolution* (L 40.000), *Twisted Metal* (L 40.000), *Formula 1* (L 55.000), *Street Fighter Alpha* (L 40.000), *Crash Bandicoot* (L 50.000), *Bust A Move 2* (L 65.000), *International Track & Field* (L 50.000) o tutto in blocco a L 335.000 trattabili. Cerco inoltre con una certa urgenza titoli quali *Soul Blade, Micro Machines V3, Total NBA 97, Resident Evil* e una *memory card* a 360 blocchi. Sono anche disposto ad eventuali scambi.
Per informazioni telefonare allo 0922/594029 ore pasti e chiedere di **Marcello.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: *FIFA '97* (L 60.000), *Olympic Soccer* (L 40.000), *Break Point* (L 60.000), *NFL Game Day* (L 40.000). Annuncio valido solo per la zona di Milano.
Per informazioni telefonare allo 02/38006299 ore pasti e chiedere di **Giulio.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation il gioco *Broken Sword* a L 60.000 trattabili.
Per informazioni telefonare allo 0931/790152 e chiedere di **Sebastiano.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: *ISS Pro* (L 70.000) e *Ridge Racer Revolution* (L 40.000). Annuncio valido per la sola zona di Milano e Provincia.
Per informazioni telefonare allo 0330/447535 e chiedere di **Giuseppe.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: *Tobal 2, ISS Pro, V-Rally, Runabout, Air Reace, Castelvania X, Fighter's Impact, Total NBA '97, MDK, MicroMachines V3, Bushido Blade, Porsche Challange, Soul Edge, Rage Racer, The Need for Speed 2* e altri a L 45.000 l'uno.
Per informazioni telefonare allo 0583/62465 e chiedere di **Walter.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi a L 50.000 l'uno: *X2* (Pal), *Winning Eleven '97* (Jap), *Soul Edge* (Jap), *Contra* (Usa), *ReLoaded* (Usa), *Batman the Arcade* (Usa), *Tohshinden 3* (Jap) e molti altri.
Per informazioni telefonare allo 051/909276 ore pasti e chiedere di **Michele.**

VENDO Sony PlayStation Pal con: 1 joypad, CD Demo e *Formula 1* il tutto come nuovo con imballi originali a L 300.000. Annuncio valido per tutta Italia.
Per informazioni telefonare allo 0924/27555 e chiedere di **Daniele.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: *MicroMachines V3* (L 40.000), *Broken Sword* (L 40.000), *Die Hard Trilogy* (L 40.000) e *Pandemonium* (L 40.000) o tutto in blocco a L 150.000. Per ogni acquisto un CD demo in omaggio. Vendo inoltre a prezzi stracciati riviste di videogiochi.
Per informazioni telefonare allo 081/479745 e chiedere di **Angelo.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti CD: *Ridge Racer, Tekken, TohShinDen, Motor Toon GP, Winning Eleven*, tutti Jap a L 50.000 cadauno. *WipEout, Destruction Derby, Adidas Power Soccer*, tutti Pal a L 40.000 cadauno. Inoltre vendo *FIFA '96, Street Fighter Alpha, The Need for Speed*, tutti USA a L 45.000 cadauno. Tutti i titoli sono originali ed in perfette condizioni. Annuncio valido solo per la Sicilia.
Per informazioni telefonare allo 0922/853963 dalle 14 alle 18:30 e chiedere di **Marco.**

VENDO Sony PlayStation Pal + 1 joypad + CD Demo N. 1 + *memory card* + *Madden '97, Die Hard Trilogy* e *Air Combat* + riviste varie, preferibilmente in blocco, a L 500.000. In caso contrario la quotazione dei giochi è la seguente: *Die Hard Trilogy* L 80.000, *Air Combat* L 60.000, *Madden '97* L 70.000, *memory card* L 45.000 e le riviste a metà prezzo di copertina.
Per informazioni telefonare allo 095/501202 e chiedere di **Gianmarco.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Giapponese: *Tekken* (L 50.000), *Tohshinden 2* (L 70.000), *Ridge Racer Revolution* (L 60.000) e *Ray Man* (L 50.000).
Per informazioni telefonare allo 0541/956102 ore serali e chiedere di **Matteo.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione Pal: *Excalibur 2555* (L 70.000), *Black Dawn* (L 60.000) e *Krazy Ivan* (L 35.000). Vendo inoltre Mega Drive 1, con modifica tuttoschermo, 14 giochi, 3 joystick, 1 cloche e 2 controller a 6 tasti Asciiware (pagate L 150.000 l'una), adattatori, cavi Scart, il tutto come nuovo a L 500.000.
Per informazioni telefonare allo 0341/220427 e chiedere di **Tiziano.**

CERCO per Neo Geo CD i seguenti giochi a non più di L 40.000 l'uno: *Fatal Fury Real Bout Special, Samurai Shodown 3, King of Fighters '95, View Point, Art of Fighting 3* e *World Heroes Perfect*.
Per informazioni telefonare allo 06/7858053 e chiedere di **Gianluca.**

CERCO per Sony PlayStation il gioco *Resident Evil* in versione Pal a non più di L 50.000 oppure scambio con uno di questi titoli a scelta: *FIFA '96, Ridge Racer Revolution, Mortal Kombat 3*. Possibilmente zona Torino.
Per informazioni telefonare allo 011/9609770 e chiedere di **Paolo.**

SCAMBIO per Sony PlayStation il gioco *Command & Conquer* Pal con altri titoli di egual valore.
Possibilmente *Tomb Raider, Legacy of Kain* o *Resident Evil*.
Per informazioni telefonare allo 0732/4780 e chiedere di **Leonardo.**

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI* SUPER PLAYSTATION CONSOLE *NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ.

Syndicate Wars

La Guida

*La vita per le strade è difficile e lo è ancora di più se siete un piccolo drone sui marciapiedi di **Syndicate Wars**, l'ultimo hit di **Bullfrog**. In questa prima parte della nostra guida abbiamo messo a nudo per voi le prime cinque missioni di ogni schieramento così come le varie armi e una serie di trucchi generali. Afferrate la vostra **Mini Gun**, mettete insieme un gruppo di agenti e preparatevi a tinteggiare le strade della vostra città di un fantastico rosso sangue!*

L'ABC DEL PERFETTO AGENTE

Anche se potrà sembrare barboso, è molto importante leggere con attenzione i vari *briefing* prima di dare il via a qualsiasi missione. Così facendo potrete infatti prepararvi a dovere alla battaglia da affrontare, selezionando il giusto equipaggiamento: è dannatamente irritante dover persuadere qualcuno e scoprire di non avere con voi un *Persuadertron*, così come spendere buona parte dei vostri fondi nell'acquisto di armi inutili quando avreste potuto rinforzare i vostri agenti. Dopo aver letto il testo cercate di farvi un'idea sull'arsenale di cui avrete bisogno. Le armi a lungo raggio sono indicate per le imboscate e gli omicidi mentre per gli *stage* che vi vedranno opposti a ingenti spiegamenti nemici è consigliabile equipaggiare i vostri uomini con lanciafiamme e bazooka. Inoltre, nonostante un buon armamento sia di vitale importanza per il successo di uno scontro, i vostri agenti saranno praticamente indifesi senza il supporto di un buon corpo e i dovuti innesti. Cercate quindi di fornire ai vostri soldati i migliori componenti possibili in modo che possano sopravvivere anche ad assalti di un certo peso. I corpetti sono assai importanti (visto che proteggono un agente dal fuoco nemico) ma anche i vari *add-on* a livello di gambe e braccia sono ben visti dato che consentiranno ai vostri uomini di muoversi più rapidamente e portare carichi maggiori. Fate quindi attenzione ai soldi ed evitate di acquistare armi delle quali non avete bisogno. Non tutti i vostri agenti necessitano di un *Persuadertron* quindi cercate di dar vita a gruppi più vari ed equilibrati. Durante le vostre peregrinazioni cercate inoltre di raccogliere il maggior numero di armi possibile in modo da poterle vendere alla fine della missione. Un'altra fonte di guadagni viene poi dalle banche, rappresentate da grossi edifici con una bella "$" sopra l'ingresso. Distruggendo questi palazzi infatti farete saltare automaticamente anche le relative casseforti il che lancerà intorno alla zona detonata un sacco di bei soldini. Il modo migliore per effettuare questi colpi è quello di usare delle mine esplosive che dovranno essere collocate all'interno dei vari complessi. A scanso di equivoci è sufficiente impiegare un solo agente, così da ridurre al minimo i rischi di incidenti, delegando il tutto al soldato dotato dei migliori arti inferiori in modo da avere il tempo sufficiente per potervi allontanare dalla zona.

IMBOSCATE!

A scanso di equivoci è bene precisare che i lanciafiamme sono le armi che danno i milgiori risultati negli attacchi ravvicinati e nelle imboscate. Se dovete fronteggiare un folto gruppo di nemici che potrebbe crearvi qualche problema in caso di un attacco frontale, inviate un vostro uomo sul posto come esca. Catturate l'attenzione delle truppe avversarie e fatevi seguire oltre i bordi di un edificio dove avrete piazzato i vostri agenti. Non appena le truppe nemiche sbucheranno fuori aprite il fuoco con i lanciafiamme e vedrete che in men che non si dica riuscirete a ridurre in cenere anche gli squadroni più numerosi.

CAR WARS

Alcuni veicoli possono risultare terribilmente letali in caso veniate attaccati in zone senza particolari fortificazioni. Le armi migliori da utilizzare in questi così sono le *Ion Mine* che, oltre a risultare dannatamente distruttive, vi daranno anche il tempo necessario per allontanarvi prima della detonazione. Lasciatene un paio sulle strade trafficate dai veicoli che volete mettere ko e quindi allontanatevi in fretta. Una valida alternativa è costituita dal *Plasma Lance*: peccato che prima di metterci sopra le mani vi passerà un bel po' di tempo.

A ME GLI OCCHI!

STRADE SICURE

Se dovete persuadere qualcuno o eliminare un personaggio solitario, date sempre uno sguardo alle zone di schermo circostanti in modo da individuare i punti di possibili imboscate. Molte persone che dovrete persuadere infatti saranno sorvegliate da guardie nascoste in varie zone del fondale che entreranno in azione solo dopo che avrete messo le mani sulla vostra preda. In questi casi una buona tecnica è quella di persuadere il pischello impiegando un solo agente, mentre il resto del vostro commando si occuperà di ripulire l'intera area fornendo così una valida e sicura copertura al vostro nuovo collaboratore.

UNO DI NOI...

Sfortunatamente non tutti i personaggi di *Syndicate* possono essere persuasi allo stesso modo. Esistono infatti gerarchie e livelli che potranno essere raggiunti e superati portando dalla vostra parte un determinato numero di individui grazie ai quali raggranellerete i punti sufficienti a irretire anche i personaggi più potenti.

CIVILI

I civili sono il livello base dal quale partirete quindi non avrete bisogno di alcun accorgimento particolare per potarli dalla vostra parte. Dovrete semplicemente avvicinarvi, *Persuadertron* in pugno, e stare a guardare. Ogni omino vi darà un punto persuasione quindi prima comincerete la vostra opera di imbonitori prima potrete salire di categoria.

PUNK

Questi simpaticoni richiedono ben 10 punti persuasione prima di poter essere convertiti alla vostra causa. Sono dei buoni combattenti, anche se piuttosto debolucci di costituzione; inoltre ognuno di loro vi fornirà la bellezza di due bei punticini.

POLIZIOTTI

Le forze dell'ordine costituiscono un vero e proprio universo separato in *Syndicate* con il quale vi troverete a battagliare in diversi livelli. Ogni agente richiede la bellezza di 6 punti persuasione prima di poter essere dominato. In

cambio della vostra fatica riceverete una bella pistola, un distintivo e due punti .

AGENTI DEL GOVERNO

Gli agenti del governo presenti in *Syndicate Wars* assomigliano in modo impressionante a cloni di James Bond. Sono solitamente in possesso di un discreto armamentario il che giustifica i 15 punti persuasione richiesti per portali al vostro servizio. Purtroppo non aspettatevi molto in cambio: tutto quello che vi daranno saranno 3 miseri punti.

AGENTI NEMICI

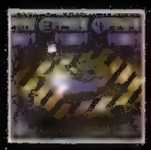
Perché mai eliminare qualcuno quando è possibile usarlo per i nostri scopi? Ovviamente gli agenti nemici offrono una certa resistenza per cui avrete bisogno di una ventina di punti prima di portarli al vostro servizio. Una volta raggiunto questo tetto potrete aggirarvi tra le strade in relativa sicurezza ingrassando il gruppo dei vostri seguaci anche grazie ai 5 punti che ogni agente avversario fornirà al vostro carniere.

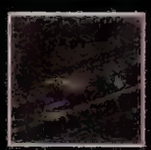
ZEALOTS/THE NINE

A differenza di tutti gli altri personaggi del gioco non potrete persuadere gli Zealot o un membro della setta dei Nine fino a quando non avrete un agente equipaggiato con il *Persuadertron 2*. Oltre a ciò avrete bisogno anche di una ventina di punti-seguaci prima di poter intavolare con successo un dialogo con questi tizi.

SPIDER DRONE

Questi simpatici ragnetti sono gli unici abitanti dell'universo di *Syndicate* che non possono essere persuasi in alcun modo. Evitate quindi di avvicinarvi troppo e cercate di metterli fuori combattimento prima che vi saltino alla giugulare!





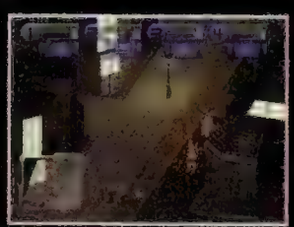
PASSAGGI A LIVELLO

Questa guida vi condurrà passo passo nella peregrinazione dei vari livelli di gioco. Quando la guida fa riferimento a particolari punti del compasso, guardate il vostro scanner posizionato nell'angolo basso dello schermo. Potrete così individuare una linea che punta sempre verso nord grazie alla quale avrete sempre sott'occhio la direzione nella quale vi state dirigendo.

EUROCORP MISSIONS

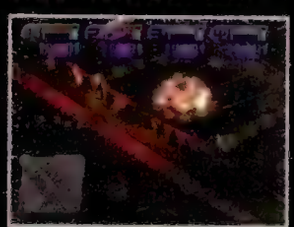
MISSIONE 1: LONDRA

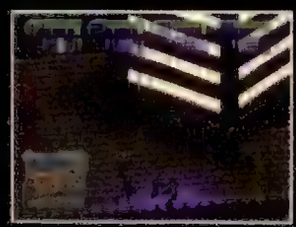
Nella prima missione inizierete la vostra avventura in un complesso della Eurocorp. All'esterno potrete immediatamente avvertire dei disordini perciò dirigetevi verso l'ingresso del palazzo. Tramite il vostro scanner dovreste essere in grado di individuare alcuni punk che stanno massacrando a colpi di fucile dei poveri civili innocenti. Dirigetevi verso Ovest per individuare i marrani e aprite il fuoco fino a quando non avrete eliminato tutti i dannati scocciatori, quindi fate tranquillamente ritorno alla base.



MISSIONE 2: DETROIT

Inizierete la missione nella stazione nell'angolo Sud-Est della mappa dalla quale dovrete poi dirigervi verso Ovest. Durante il vostro viaggio vi capiterà di incontrare una certa resistenza: non formalizzatevi ed eliminate qualsiasi aggressore. Una volta in zona dirigetevi verso il *drive-in* dove troverete alcuni punk fermi in una macchina. Eliminateli e impossessatevi del mezzo. Dirigetevi fuori dal cinema e quindi a Est dentro la base. Ci sono alcune truppe che pattugliano la zona quindi lasciate la macchina vicino all'entrata. Andate a Est e uccidete le guardie. Nella parte alta del complesso vi imbatterete in alcuni Zealot. Eliminateli facendo attenzione ai loro corpi visto che intorno potrebbero trovarsi alcuni KO Gas. Fate quindi un rapido giro di perlustrazione in modo da assicurarvi di non aver dimenticato di uccidere nessuno e uscite nuovamente dal complesso. Il vostro scanner vi fornirà le coordinate del bersaglio da eliminare; seguite le sue indicazioni fino a quando non raggiungerete l'obiettivo e quindi aprite il fuoco dopo di che potrete dirigervi felici e giulivi verso il punto di evacuazione.





MISSIONE 3: HONG KONG

Inizierete la missione nella stazione ubicata nell'angolo Nord-Ovest della mappa. La base che dovrete raggiungere si trova su un'isola accessibile solo con una macchina. Fortunatamente c'è un fiammante bolide abbandonato nel parcheggio davanti alla stazione. Iniziate dando uno sguardo alla mappa e noterete un gruppo di agenti nemici di guardia ad alcuni edifici. Potrete persuadere questi simpatici omini con un *Persuadertron,* ma avrete bisogno di convertire prima un nutrito numero di civili che dovrà raggiungere almeno le 20 unità. Troverete le persone di cui avete bisogno in giro per il livello e negli edifici di fronte alla stazione. La zona Sud-Est della mappa è invece territorio degli Zealot. Qui la loro attività è frenetica e il controllo sul territorio quasi totale per cui evitate di addentrarvi in quest'area fino a quando non sarete abbastanza forti da poter sostenere scontri cruenti. Iniziate l'opera di persuasione, poi saltate in macchina ed entrate nella base dove dovrete persuadere o uccidere le guardie. Sta a voi, l'importante è che agiate con rapidità visto che i vostri avversari potrebbero far saltare la macchina. Balzate quindi fuori dal mezzo non appena sarete nel complesso poi, dopo aver calmato le acque, persuadete i vari tecnici. Fatto ciò lasciate il complesso usando la macchina e tornate indietro verso la stazione.

MISSIONE 4: MATOCHKIN SHAR

Lo stage si apre con i nostri uomini fermi nella base all'estremità Ovest della mappa. Gli scienziati che dovrete persuadere si trovano all'interno di due complessi situati rispettivamente a Nord e a Sud della stazione. La prima cosa da fare in questo schema è quella di impossessarsi un mezzo di trasporto libero. Questi possono essere trovati nel parcheggio sopraelevato che si trova al centro della mappa. Per avere accesso al parcheggio non dovrete far altro che dirigervi verso Est e quindi a Sud. Seguite passo passo la strada e andate a Ovest fino a quando non raggiungerete il parcheggio. Una volta dentro vi imbatterete in un gruppo di punk che sta facendo il tiro al bersaglio con alcune macchine. Eliminateli senza farvi troppi scrupoli e mettetevi alla ricerca di un mezzo della polizia. Una volta trovato fate rotta verso il palazzo più grande (ovvero quello che si trova a Nord della mappa). Fate il vostro trionfale ingresso a bordo del vostro bolide e una volta dentro eliminate gli agenti nemici di guardia prima che facciano saltare il mezzo. Tramite l'ausilio dello scanner individuate gli scienziati da persuadere quindi fate rotta verso l'altra base utilizzando una delle due *Hover Car* che si trovano nella zona Est del complesso. Una volta all'interno eliminate le ultime forze nemiche e persuadete i pochi scienziati rimasti prima di fare rotta verso il punto di evacuazione. In questo livello si trova anche una base Zealot ubicata nella zona a Nord-Ovest del fiume. Si tratta di un complesso ben difeso nel quale i vostri agenti troveranno pane per i loro denti.

MISSIONE 5: SINGAPORE

Il vostro obiettivo in questo schema è quello di rapinare la banca di un sindacato emergente. Inizierete la vostra missione nella stazione a Sud-Est dell'isola galleggiante. La banca, posizionata a Nord rispetto al vostro punto di partenza, è pesantemente protetta e nel momento stesso in cui inizierete l'attacco alcuni agenti nemici svuoteranno l'intero complesso per darsela poi a gambe con i camion, facendo così fallire il vostro piano. La stessa cosa avverrà se farete incidentalmente esplodere anche solo uno dei vari convogli, quindi l'unico modo che avrete per impossessarvi dei dollaroni sarà quello di iniziare una sistematica opera di eliminazione di tutte le guardie. Per far ciò avrete bisogno di agenti muniti di fucili a lunga distanza, un paio di *minigun*, qualche lanciafiamme e, possibilmente, del filo spinato. Il metodo più sicuro è quello di posizionare il filo oltre la strada, evitando le macchine di passaggio e quindi attirando l'attenzione delle guardie nemiche con un paio di colpi dalla lunga distanza, per poi scappare non appena i pischelli cominciano a dirigersi verso di voi. A questo punto non dovrete far altro che aspettare che i poveretti si impantanino nel filo spinato per andargli a dare il colpo di grazia. Se le cose dovessero andare un po' troppo per le lunghe potrete sempre passare a qualcosa di più caldo, ad esempio i lanciafiamme, ma fate attenzione a mantenere sempre una certa distanza tra voi e i vostri nemici. Una volta eliminate le guardie esterne potrete addentravi nel complesso per finire il lavoro di pulizia. Nella banca dirigetevi verso i camion e avanzate in modo che nessun agente nemico possa aggirarvi e fuggire con parte del vostro prezioso bottino. Ripulita l'intera zona rubate i convogli e fate rotta verso il punto di incontro nella zona Sud-Ovest della mappa.

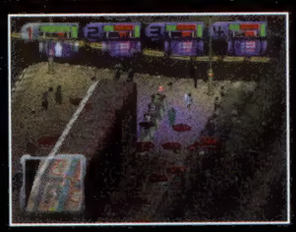
CHURCH OF THE NEW EPOCH MISSIONS

MISSIONE 1: DETROIT

Inizierete la vostra missione nella stazione, mentre il vostro obiettivo si trova all'interno della base del Sindacato posta a Est. Appena fuori dalla base fate rotta verso Ovest fino a quando non vi imbatterete in un veicolo della polizia. Ammazzate i paladini della giustizia, quindi rubate il veicolo ed entrate nella base. Durante il vostro viaggio vi imbatterete in alcuni agenti del Sindacato che pattugliano il perimetro. Fermatevi ed eliminateli prima di procedere all'interno dell'edificio. Una volta all'interno uscite dalla macchina e fate rotta verso Est in modo da raggiungere la sommità della base. Uccidete tutte le guardie quindi entrate nel bunker indicato sullo scanner. Qui installate il virus e poi tornate al veicolo della polizia e dirigetevi indietro verso la stazione. Uscite dalla macchine ed entrate nel complesso per evacuare.

MISSIONE 2: PHOENIX

Non appena in gioco dirigetevi immediatamente a nord dove potrete individuare una serie di punk. Uno di loro ha una bomba che dovrà essere raccolta in fretta non appena lo avrete ucciso. Fatto ciò andate a sud e poi a est fino a raggiungere la zona dove gli ostaggi sono tenuti prigionieri. Una volta qui uccidete i punk quindi entrate nella base. Dentro dirigetevi a est e fate saltare la banca, raccogliete i soldi, quindi fate ritorno al punto di evacuazione indicato sullo scanner per completare anche questa missione.

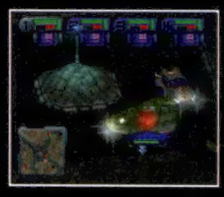


MISSIONE 3: SANTIAGO

In questo schema la vostra missione è quella di persuadere un agente del sindacato ad abbracciare la causa degli Zealot. Santiago è una città divisa in due parti: l'isola che si trova al centro e il resto della città che le sta intorno. Per raggiungere l'isola centrale avrete bisogno di un veicolo volante che potrà essere recuperato da qualche parte intorno al perimetro. La missione ha inizio in una baracca degli Zealot nella zona a Sud-Est della mappa. Una volta fuori avrete bisogno di persuadere almeno 20 civili prima di passare con successo ad attaccare il vostro obiettivo, così iniziate girando per la città recuperando il maggior numero di abitanti possibili ed eliminando eventuali resistenze. Incamerati abbastanza punti persuasione mettetevi alla ricerca del veicolo volante e fate rotta verso l'isola centrale. Se avete tempo, è buona cosa armare i vostri nuovi seguaci conducendoli nella zona Nord della mappa, dove i prodi soldatini potranno raccogliere una vasta serie di fucili e mitragliatori assortiti. Fatto ciò dirigetevi verso l'isola al centro della mappa e individuate il vostro obiettivo con lo scanner. L'intera zona sarà pesantemente protetta quindi fate attenzione. Una volta persuaso l'agente del sindacato fate rotta verso Est dove potrete trovare un altro veicolo volante. Prendetelo senza perdere tempo e fate immediatamente rotta verso il punto di evacuazione.

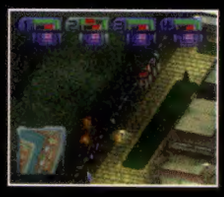
MISSIONE 4: JOHANNESBURG

Partendo dall'angolo a Nord-Ovest, rubate la macchina gialla e dirigetevi verso Nord-Est. Uccidete le guardie quindi conducete fuori i convogli mostrati nelle immagini. Fatto ciò tornate indietro e uccidete chiunque vi si pari davanti. Prendetevi cura degli agenti che usciranno dal carro corazzato, prendete l'oro e quindi filate verso il punto di evacuazione.



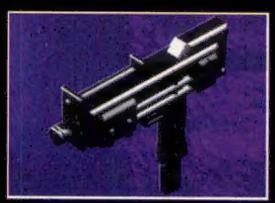
MISSIONE 5: HONG KONG

Per cominciare equipaggiate un vostro agente con due cariche esplosive ad alto potenziale. La missione avrà inizio nella stazione a Nord-Ovest della mappa: da qui dirigetevi verso Est e quindi a Sud in modo da raggiungere la chiesa-ponte. Superatela e distruggete il ponte che troverete subito dopo massacrando chiunque vi capiti a tiro. Eliminata la costruzione continuate verso Sud elargendo piombo a destra e a manca fino a quando l'intera zona non sarà stata liberata dai suoi inquilini. Fatto ciò potrete tornare tranquillamente a casa.



ARMI

A differenza del primo episodio *Syndicate Wars* vanta un vasto arsenale di armi immediatamente disponibile. E' quindi di vitale importanza capire fin dalle prime partite pregi e difetti di ciascuna arma così non sprecare fondi preziosi che potrebbero essere impiegati per potenziare i corpi dei vostri poveri agenti.



UZI

L'arma standard per gli agenti del sindacato, l'Uzi risulta dotato di una discreta rapidità di tiro che, unito al suo basso costo, la rende la sputafuoco ideale per affrontare i primi livelli. Resta sottinteso che con il progredire dell'avventura avrete senz'altro bisogno di qualcosa di un po' più sostanzioso.

MINIGUN

Nata come evoluzione dell'Uzi, la *minigun* è estremamente potente ed economica se paragonata ad altri gingilli presenti nel gioco. L'ideale per gli omicidi di massa e le feste troppo affollate, non deve assolutamente mancare nella lista della spesa di qualunque sindacalista degno di questo nome.

ESPLOSIVO

Ampio raggio d'azione e una potenza devastante caratterizzano quest'arma. Piazzatelo e scappate immediatamente a gambe levate.

FILO SPINATO

Impedisce l'accesso di civili e agenti nemici a zone di massima sicurezza rallentandone l'avanzata. Una buona arma per fiaccare le truppe avversarie e per tendere imboscate a cyborg troppo invadenti.

KNOCKOUT GAS

Queste granate apparentemente inoffensive sono in realtà cariche di un gas altamente tossico. Ideali per ripulire vaste aree o formazioni di nemici ampie senza danneggiare edifici o mezzi utili.

PERSUADERTRON

Impiegato principalmente nei rapimenti di persona il *Persuadertron* è un'arma dotata di una certa potenza. Se ben sfruttato può portare alle nostre dipendenze interi eserciti di zombie pronti a farsi massacrare per noi!

ION MINE

Queste mine esplodono all'avvicinarsi di un oggetto e sono efficaci contro veicoli e cyborg avversari. Sono dotate di un raggio d'azione abbastanza ampio, il che giustifica appieno l'esborso di denaro richiesto per il loro acquisto.

DISRUPTER

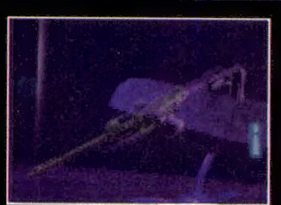
Questo simpatico gadget ha effetto sulle persone colpite dal *Pesuadertron* che, come per magilla, torneranno ad essere coscienti sfuggendo così al controllo del loro "padrone".

PSYCHO GAS

Questo gas fa perdere il controllo a chiunque lo respiri: ottimo per eliminare unità nemiche senza sprecare munizioni, ma dovrete stare attenti a non rimanere coinvolti nelle vostre esplosioni.

LANCIAFIAMME

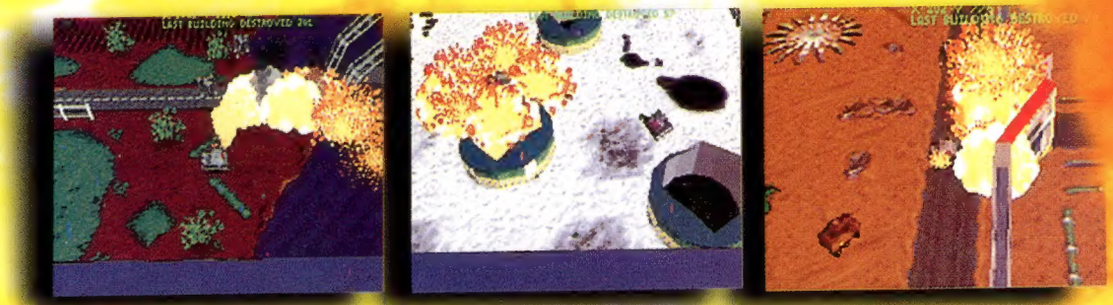
Incendiare un cyborg provoca un'ingente quantità di danni dato che le fiamme sorpassano lo scudo di energia e abbrustoliscono il colpo del malcapitato.L'arma più potente dell'intero set: peccato per la sua scarsa gittata.



FUCILE A LUNGA DISTANZA

E' in grado di uccidere buona parte dei vostri avversari con un singolo colpo ma, a causa del suo elevato tempo di ricarica, questo simpatico gingillo risulta praticamente inutile nei combattimenti a distanza ravvicinata.

MISSIONE: DISTRUGGERE!



PlayStation

CD-ROM

Requisiti del sistema - Windows:

Processore	486DX66 o superiore
CD-Rom	Doppia velocità
Memoria	8MB Ram (4,5 MB liberi)
Monitor	640X480,256 colori (8 bit)
Audio	8-bit, MPC compatibile
Sistema	Windows 3.11 o Windows 95

BMG INTERACTIVE

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214

A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT

gli specialisti

PRENOTA IL FUTURO.

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H)
SERVIZIO RIVENDITORI ALTAMENTE QUALIFICATO
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY